

BUILDER
FOR THE
FUTURE

PROGRAM
EDUKACYJNY

2018
2019

PRZEWODNIK PO PROGRAMIE B4F

BUILDER FOR THE FUTURE

INFORMACJA PODSTAWOWA

Builder For The Future jest społecznym programem edukacyjnym zainicjowanym w 2013 roku i realizowanym przez miesięcznik „Builder” wspólnie z partnerami społecznymi. Celem Programu jest wspieranie młodych architektów oraz inżynierów budownictwa w uzupełnianiu edukacji, poszerzaniu fachowej, praktycznej wiedzy, umiejętności oraz kompetencji.

Program realizowany jest we współpracy z najważniejszymi organizacjami branżowymi, studenckimi oraz uczelniami publicznymi i prywatnymi. Partnerami Strategicznymi Programu są wiodące na budowlanym rynku firmy, które wspierają program organizacyjnie i merytorycznie.

Program wzbogacają wiedzą, doświadczeniem oraz autorytetem wybitni polscy inżynierowie i architekci, a także menedżerowie i doradcy techniczni z firm.

To ponad 150 osób, które aktywnie uczestniczą w tworzeniu i moderowaniu programu.

Builder For The Future tworzą dwa programy środowiskowe:

1. Builder For The Young Architects – VI edycja programu.
2. Builder For The Young Engineers – II edycja programu.

W tym roku też uruchamiamy pilotażowy program skierowany do projektantów wnętrz i designerów architektury:

Builder For The Young Designers.

Swoim zasięgiem program Builder For The Future obejmuje blisko 10 000 młodych architektów i inżynierów budownictwa.

Program ma również na celu szeroko rozumianą promocję polskiej architektury i polskiej myśli inżynierskiej.

Program adresowany jest do studentów architektury i budownictwa uczelni publicznych i prywatnych oraz młodych architektów i inżynierów wszystkich specjalizacji. W przypadku udziału w konkursach przyjęliśmy ukończony 35 rok życia jako granicę wieku uczestnika. Udział w programie jest całkowicie bezpłatny.

DZIAŁANIA W RAMACH PROGRAMU

W ramach Programu prowadzimy działania informacyjne, edukacyjne, promocyjne, których celem jest podniesienie świadomości i wiedzy młodych architektów i inżynierów budownictwa, a także promocja nowoczesnych materiałów, technologii oraz rozwiązań organizacyjnych związanych z procesem projektowania, budowy i zarządzania inwestycjami.

1. **Publikacja i materiały edukacyjne** - artykuły w Builderze i publikacjach specjalistycznych (druk i online).
2. **Minikonkursy i quizy** – zadania do rozwiązania, quizy i inne tego typu „szybkie konkursy” ogłaszane na naszych profilach facebook, których celem jest uaktywnienie młodych w zdobywaniu wiedzy o technologiach, materiałach i firmach. Nam natomiast pozwala zidentyfikować aktywnych i utalentowanych młodych ludzi.
3. **Dzień Młodego Architekta i Inżyniera Budownictwa** – całonienne wydarzenie organizowane w Warszawie składające się z wykładów, ćwiczeń, mini konkursów, konsultacji, konsultacji branżowych, stref kariery, wymiany doświadczeń. (300-500 osób).
4. **Dzień Młodego Architekta w SARP** - całonienne wydarzenie o charakterze tematycznych warsztatów, ćwiczeń praktycznych i konsultacji branżowych dla wybranej grupy młodych architektów. (do 100 osób).
5. **Dzień Młodego Inżyniera na uczelniach** – całonienne wydarzenie, odbywające się na wybranych wydziałach budownictwa, na które składają się: wykłady, warsztaty i ćwiczenia praktyczne, konsultacje branżowe, materiały edukacyjne, strefa kariery (uczestnicy – studenci danej uczelni).
6. **CASE STUDY** - wizyty studialne na wybranych placach budowy w całej Polsce. Uczestnicy: studenci architektury i budownictwa, młodzi architekci oraz inżynierowie budownictwa, (15-50 osób).
7. **Warsztaty branżowe** - szkolenia i ćwiczenia praktyczne z zakresu wybranych technologii budowlanych, procesów projektowych lub realizacyjnych, prowadzone we współpracy z wybranymi firmami z przemysłu budowlanego, wykonawczymi i okołobudowlanymi (liczba uczestników do uzgodnienia indywidualnie).
8. **KONKURSY** – konkursy główne: Konkurs dla Młodych Architektów i Konkurs dla Młodych Inżynierów.
9. **GALA BUILDER FOR THE FUTURE** - Gala podsumowująca rok działań w ramach Programu, ogłoszenie laureatów w konkursów głównych oraz wręczenie nagród i wyróżnień w ramach Programu Builder For The Future.

KONKURSY

W konkursach mogą brać udział studenci oraz młodzi architekci i inżynierowie budownictwa różnych specjalności (m.in.: projektowanie i konstrukcje, materiały i technologie, instalacje, zarządzanie procesem budowy), którzy nie ukończyli 35 roku życia. Prace mogą być przygotowane specjalnie na konkurs lub też mogą być to zadania realizowane w ramach standardowego procesu edukacyjnego, w szczególności prace semestralne, inżynierskie lub magisterskie, a także zadania przygotowywane w ramach kół naukowych. Warunkiem jest spełnienie przez pracę lub uzupełnienie jej o określone w zadaniach konkursowych kryteria. Zadania mogą być indywidualne lub zespołowe. Wyjątkiem jest zadanie wspólne, które musi być realizowane przez zespoły łączone architektoniczno-inżynierskie.

Rozwiązania i materiały konkursowe Partnerów Strategicznych Konkursu będą wkrótce dostępne na stronie www.buildercorp.pl

ZADANIA KONKURSOWE

ZADANIE WSPÓLNE ARCHITEKTONICZNO-INŻYNIERSKIE

(tylko dla zespołów w skład których wchodzi młodzi architekci i inżynierowie budownictwa, min. skład zespołu – 2 osoby, max - 5 osób)

RZEKA, KTÓRA ŁĄCZY

Projekt koncepcyjny zagospodarowania fragmentu nabrzeży po obu stronach rzeki w dowolnym polskim mieście, obejmujący kompleks obiektów średniej wielkości, mających realizować funkcje kultury, rekreacji i drobnych usług, połączonych ze sobą wybraną formą komunikacji, np. kładką, mostem, koleją linową, promem itp.

Kompleks powinien świadczyć usługi całorocznie. Lokalizacja (nad dowolną rzeką) do wyboru przez projektanta. Maks. powierzchnia terenu po obu stronach rzeki – 2,5 ha, nie wliczając w to powierzchni zajętej przez przeprawę przez rzekę. Koncepcja powinna składać się z części: architektonicznej i konstrukcyjnej i zostać wykonana w zespołach architektoniczno-konstrukcyjnych. Ponadto powinna być opracowana z uwzględnieniem wskazanych w konkursie materiałów i technologii. Koncepcję należy dodatkowo zaprezentować w formie planszy w formacie B1 do druku.

Zakres projektu w części architektonicznej i urbanistycznej:

1. Plan zagospodarowania terenu z wyróżnieniem nowych/projektowanych elementów względem istniejących 1:500 lub 1:1000.

4

2. Orientacja w danym mieście – 1:2000, 1:5000, 1:10 000 w zależności od skali miasta wraz z prezentacją kontekstów (historyczny, ekonomiczny, społeczny, geograficzny, inne) w wybranej formie graficznej (diagramy, fotografie, schematy).
3. Rzut/y wybranych elementów wybranego projektowanego obiektu w zależności od wielkości w wybranej skali 1:50, 1:100, 1:200.
4. Min. 2 przekroje tego obiektu – w skali rzutu, fragment przekroju w skali 1:50.
5. Min. 2 wizualizacje i/lub zdjęcia makiety zespołu z prezentacją kontekstu.
6. Koncepcja wnętrza, przestrzeni wewnętrznych charakterystycznych dla projektu w wybranym do projektowania obiekcie, w formie wizualizacji.
7. Detale (budowlane i/lub architektoniczne) eksponujące rozwiązania Partnerów Konkursu jako osobne rysunki szczegółów w skali 1:10, widoczne również w rzutach i przekrojach lub w projekcie zagospodarowania terenu – minimum po 1-ym rozwiązaniu każdego z Partnerów Konkursu wskazanych na liście.
8. Opis koncepcji – maksymalnie dwie strony A4, tj. objętość tekstu do 3,5 tys. znaków komputerowych ze spacjami.
9. Uzasadnienie korzyści wynikających z zastosowania wskazanych w konkursie rozwiązań – maksymalny opis dla jednego rozwiązania 1/2 strony A4, tj. objętość tekstu do 1 tys. znaków komputerowych ze spacjami.
10. Nazwa własna pracy (tytuł).

Zakres projektu w części konstrukcyjnej:

1. Przedmiot obliczeń i wymiarowania: wybrane co najmniej 2 elementy konstrukcyjne z zaprojektowanego budynku oraz co najmniej 2 elementy z obiektu zapewniającego komunikację obu nabrzeży np. kładki.
2. Założenia techniczno-ekonomiczne.
3. Opis techniczny.
4. Podstawowe obliczenia statyczne i wytrzymałościowe wybranych co najmniej

dwóch elementów konstrukcyjnych zaprojektowanego budynku.

5. Podstawowe obliczenia statyczne i wytrzymałościowe wybranych co najmniej dwóch elementów konstrukcyjnych obiektu zapewniającego komunikację obu nabrzeży np. kładki.
6. Rysunki wybranych elementów do obliczeń.
 1. rzuty w skali 1:100.
 2. 2wa przekroje w skali 1:100.
7. Uzasadnienie przyjętych rozwiązań konstrukcyjnych i materiałowych.

ZADANIA ARCHITEKTONICZNE 1.

MANIFEST MŁODEGO ARCHITEKTA

Projekt koncepcyjny na dowolny temat będący odpowiedzią na zadanie konkursowe, stanowiący autorskie spojrzenie na architekturę.

Zakres projektu:

Autorska odpowiedź stanowiąca manifest młodego architekta powinna być zaprezentowana w formie architektonicznej koncepcji projektowej w przyjętej przez autora skali. Koncepcja powinna zawierać:

- 7.1. Plan zagospodarowania terenu..
- 7.2. Orientacja.
- 7.3. Rzuty.
- 7.4. Przekroje.
- 7.5. Wizualizacje.
- 7.6. Opis koncepcji – maksymalnie dwie strony A4, tj. objętość tekstu do 3,5 tys. znaków komputerowych ze spacjami.
- 7.7. Planszę w formacie B1 do druku, prezentującą wybrane, najważniejsze, zdaniem autora elementy koncepcji architektonicznej.
- 7.8. Nazwa własna pracy (tytuł),

Autor może przygotować dodatkową prezentację koncepcji manifestu w formie video, collage, makiety, fotografii.

ZADANIA ARCHITEKTONICZNE 2.

DETAL ARCHITEKTONICZNY

Projekt koncepcyjny dotyczący zastosowania wybranych materiałów i technologii w detalach lub elementach architektonicznych, w tym opcjonalnie innowacyjne sposoby ich wykorzystania, nowy design produktu, własny pomysł na jego nowatorską kreację.

Zakres projektu:

- 7.8.1. Uczestnik wybiera minimum 4 dowolne rozwiązania różnych firm z listy wskazanych . W przypadku wyboru większej liczby rozwiązań niż 4 – może być wybrane więcej rozwiązań jednej z firm.
- 7.8.2. Opis prezentujący wybrane rozwiązania, ich właściwości techniczne i walory estetyczne mające wpływ na opracowaną koncepcje detalu – maksymalnie po jednej stronie A4 na każde rozwiązanie, tj. objętość tekstu do 3,5 tys. znaków komputerowych ze spacjami.
- 7.8.3. Detale należy zaprezentować w formie wizualizacji oraz jako osobne rysunki szczegółów w skali 1:10, ew. widoczne również w innych rysunkach przedstawiających koncepcję: np. rzutach, przekrojach lub w projekcie zagospodarowania terenu.
- 7.8.4. Uzasadnienie korzyści wynikających z zastosowania wybranych rozwiązań – maksymalny opis dla jednego rozwiązania 1/2 strony A4, tj. objętość tekstu do 1 tys. znaków komputerowych ze spacjami.
- 7.8.5. Nazwa własna pracy (tytuł).

ZADANIA INŻYNIERSKIE 1.

WYZWANIE MŁODEGO INŻYNIERA

(uczestnikami mogą być studenci lub absolwenci wszystkich specjalizacji wydziałów budownictwa m.in.: Konstrukcje Budowlane i Inżynierskie, Mosty i Budowle Podziemne; Teoria i Komputerowa Analiza Konstrukcji; Inżynieria Komunikacyjna; Drogi Szynowe; Inżynieria Produkcji Budowlanej, Organizacja i Zarządzanie w Budownictwie, Inżynieria Zrównoważonego Rozwoju w Budownictwie, Geotechnika i drogi, hydrotechnika)

Projekt koncepcyjny - autorska propozycja rozwiązania zdefiniowanego wyzwania inżynierskiego.

Może to być przekrojowe zadanie, które zostało zrealizowane lub będzie realizowane w ramach programu studiów, zajęć koła naukowego albo praca specjalnie przygotowana na nasz konkurs.

Zakres projektu

Projekt musi zawierać następujące elementy:

- a. Zdefiniowany temat zadania – wyzwania inżynierskiego.
- b. Zakres zadania – wykaz zagadnień inżynierskich, których dotyczy zadanie.
- c. Sposób rozwiązania zadania, algorytm, obliczenia, rysunki (rzuty, przekroje, detale itp. w skali odpowiedniej do przedmiotu zadania zgodnie z obowiązującymi wg norm zasadami).
- d. Dodatkowo punktowane będą alternatywne rozwiązania oraz optymalizacja rozwiązań.
- e. Wykaz zastosowanych narzędzi inżynierskich, metod obliczeniowych, oprogramowania itp.
- f. Wnioski. Przydatność zaproponowanego rozwiązania.

ZADANIA INŻYNIERSKIE 2.

DETAL INŻYNIERSKI MATERIAŁY

Projekt koncepcyjny dotyczący zastosowania wybranych rozwiązań materiałowych i technologicznych w procesie projektowania inżynierskiego, budowy lub zarządzania procesem budowy, w tym opcjonalnie nowatorskie, innowacyjne sposoby ich wykorzystania..

Zakres projektu

Uczestnik wybiera minimum 4 dowolne rozwiązania różnych firm z listy wskazanych . W przypadku wyboru większej liczby rozwiązań niż 4 – może być wybrane więcej rozwiązań jednej z firm.

1. Opis prezentujący wybrane rozwiązania, ich właściwości techniczne, walory estetyczne i inne mające wpływ na opracowaną koncepcję – maksymalnie po jednej stronie A4 na każde rozwiązanie, tj. objętość tekstu do 1,5 tys. znaków komputerowych ze spacjami.

2. Rozwiązania należy zaprezentować w formie wizualizacji oraz jako osobne rysunki (koncepcji projektowej w przyjętej przez siebie skali lub szczegółów (detali budowlanych) w skali 1:10, ew. widocznych również w innych rysunkach przedstawiających koncepcję: np. rzutach, przekrojach lub w projekcie zagospodarowania terenu.
3. Uzasadnienie korzyści wynikających z zastosowania wybranych rozwiązań – maksymalny opis dla jednego rozwiązania 1/2 strony A4, tj. objętość tekstu do 1 tys. znaków komputerowych ze spacjami.
4. Nazwa własna pracy(tytuł).

REGULAMIN KONKURSÓW

A. POSTANOWIENIA OGÓLNE

8. Regulamin określa zasady organizacji ogólnopolskich konkursów:
 1. architektonicznego pod nazwą „Konkurs dla Młodych Architektów” (KDMI)
 2. inżynierskiego pod nazwą „Konkurs dla Młodych Inżynierów” (KDMI)zwanych w dalszej części „Konkursami” oraz zasady wyłaniania Laureatów.
9. Organizatorem Konkursów, zwanym dalej „Organizatorem” lub „Organizatorem Konkursu” jest firma Builder Corp Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Patriotów 174, KRS 0000661010.
10. Nadzór merytoryczny nad Konkursami sprawuje redakcja miesięcznika Builder i Kapituły Konkursów.
11. Ocenę prac konkursowych i wyłonienie laureatów Konkursu przeprowadza Kapituła Konkursu.
12. Konkursy ma charakter otwarty i ogólnopolski.
13. Używane w dalszej części Regulaminu określenie „Uczestnik” dotyczy zarówno osób indywidualnych, jak i zespołów biorących udział w Konkursie.
14. W Konkursach mogą brać osoby indywidualne lub zespoły maksymalnie 5 osobowe spełniające następujące warunki: pełnoletnie, do 34 roku życia włącznie (wiek w momencie rejestracji uczestnika do konkursu, liczy się rok urodzenia), będące studentami I lub II stopnia studiów na kierunku budownictwo, architektura, lub architektura i urbanistyka, uczelni państwowych lub prywatnych oraz absolwenci tych studiów niezależnie od miejsca zatrudnienia.
15. W przypadku zadania wspólnego architektoniczno-inżynierskiego Uczestnikiem może być wyłącznie zespół składający się minimum z dwóch osób: architekta i

konstruktora, a maksymalnie z 5 osób. W zespole mogą być architekci i inżynierowie różnych specjalizacji.

16. Prace konkursowe mogą przysyłać osoby, o których mowa w pkt. 6. pod warunkiem wcześniejszej rejestracji w wyznaczonym terminie. Formularz rejestracyjny dostępny jest na stronie www.buildercorp.pl od daty rozpoczęcia rejestracji.

17. Konkurs jest dwuetapowy.

Etap I obejmuje ocenę wszystkich nadesłanych prac, które spełniają warunki formalne określone w niniejszym Regulaminie oraz wyłonienie z nich prac do II etapu. Kapituła ocenia prace bez możliwości identyfikacji autorów.

W II etapie autorzy prezentują swoje prace przed Kapitułą. Prezentacja musi być przygotowana w formie multimedialnej. Fakultatywnie dopuszcza się zaprezentowanie plansz i makiet. Czas prezentacji nie może przekroczyć 8 minut. Autorzy muszą stawić się osobiście w wyznaczonym przez Organizatora miejscu i terminie. W przypadku prac zespołowych pracę prezentuje przynajmniej jeden z członków zespołu autorskiego.

18. Organizator dopuszcza zgłoszenie do Konkursu prac studenckich (np. semestralnych, zaliczeniowych, realizowanych w ramach kół naukowych itp.) wykonywanych pod kierunkiem wykładowcy lub promotora. Prace te muszą być zgodne z zadaniami Konkursowymi.

19. Uczestnik Konkursu może złożyć więcej niż jedną pracę, ale nie więcej niż jedną w danym zadaniu konkursowym.

20. Udział w Konkursie jest bezpłatny.

21. Szczegółowe informacje na temat Konkursu oraz dane kontaktowe znajdują się na stronie internetowej www.buildercorp.pl i na odpowiednich profilach [facebook.com/4YoungArchitects](https://www.facebook.com/4YoungArchitects), [facebook.com/4YoungEngineers](https://www.facebook.com/4YoungEngineers).

B. CEL KONKURSÓW

Celem Konkursów jest szeroko rozumiana edukacja oraz wyłonienie i promocja młodych, uzdolnionych architektów i inżynierów budownictwa. Kapituła Konkursu, spośród nadesłanych prac, wyłania Laureatów, których prace najlepiej wypełniają zadania konkursowe oraz cechują się interesującą koncepcją, oryginalnym lub innowacyjnym podejściem do zadania konkursowego, a także uwzględniają rozwiązania materiałowe i technologiczne wskazane przez Partnerów Konkursu.

C. ZADANIA KONKURSOWE

10

W każdej edycji Konkursu wyznaczane są zadania konkursowe stanowiące załącznik do niniejszego Regulaminu. Wykaz zadań konkursowych wraz z niezbędnymi rozwiązaniami materiałowymi i technologicznymi Partnerów Konkursu dostępny jest na stronie internetowej www.buildercorp.pl.

D. PRACE KONKURSOWE

11. Przez prace konkursowe rozumie się nadesłane na Konkurs koncepcje projektowe będące autorską odpowiedzią Uczestników na zadania konkursowe.
12. Praca konkursowa musi spełniać następujące warunki formalne:
 - a. jej wyłącznym autorem jest Uczestnik Konkursu;
 - b. zawiera przynajmniej minimalny zakres opracowania określony w zadaniach;
 - c. uwzględnia, jeżeli jest to przewidziane w zadaniu konkursowym, właściwy dobór rozwiązań materiałowych lub technologicznych wybranych przez Uczestnika Konkursu z wykazu rozwiązań wskazanych przez Partnerów Konkursu. Wykaz Partnerów Konkursu i wskazanych przez nich rozwiązań dostępny jest na stronie internetowej www.buildercorp.pl wraz z pozostałymi materiałami konkursowymi.
 - d. ma nadany przez Uczestnika tytuł własny;
 - e. nie zawiera żadnych oznaczeń umożliwiających identyfikację autorów, firmy lub uczelni.
13. Praca musi być autorstwa Uczestnika i nie może naruszać praw autorskich i pokrewnych osób trzecich. W przypadku naruszenia tych praw wyłączną odpowiedzialność ponosi Uczestnik Konkursu.
14. Uczestnik Konkursu ma pełne i nieograniczone prawo do wykorzystania w pracy konkursowej przygotowanych i udostępnionych przez Partnerów Konkursu rozwiązań materiałowych i technologicznych.

E. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest:
 1. rejestracja w wyznaczonym terminie poprzez wypełnienie stosownego formularza rejestracyjnego. Link do formularza dostępny jest na stronie internetowej www.buildercorp.pl i na odpowiednim profilu [facebook.com/4YoungArchitects](https://www.facebook.com/4YoungArchitects), [facebook.com/4YoungEngineers](https://www.facebook.com/4YoungEngineers);
 2. przesłanie w wyznaczonym terminie pracy konkursowej za pośrednictwem specjalnej aplikacji. Link do aplikacji dostępny jest na stronie internetowej www.buildercorp.pl i odpowiednim profilu [facebook.com/4YoungArchitects](https://www.facebook.com/4YoungArchitects), [facebook.com/4YoungEngineers](https://www.facebook.com/4YoungEngineers);
 3. prace nie spełniające wymogów określonych w Regulaminie nie będą oceniane, co jest równoznaczne z niezakwalifikowaniem prac do Konkursu.
2. Uczestnik Konkursu, przysyłając pracę konkursową, wyraża tym samym zgodę na nieograniczone i bezpłatne prezentowanie przez Organizatora i Partnerów Konkursu całości lub części jego pracy konkursowej, wraz z nazwą zespołu, imionami i nazwiskami autorów, nazwą uczelni, pracowni projektowej,

inżynierskiej lub innego miejsca zatrudnienia autorów oraz wizerunku autora (autorów).

3. Uczestnik Konkursu, rejestrując się do Konkursu, wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych oraz na otrzymywanie drogą mailową materiałów informacyjnych, edukacyjnych i marketingowych Partnerów Konkursu. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz prawo do ich poprawiania, może żądać ich usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także ma prawo wnieść sprzeciw lub skargę do organu nadzorczego. Może też w każdym momencie wycofać uprzednio dobrowolnie wyrażoną zgodę na przetwarzanie danych osobowych, przysyłając stosowne oświadczenie mailowo na adres: b4f@buildercorp.pl. Wycofanie zgody jest równoważne z rezygnacją z udziału w Konkursie.
4. Wszelkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie oraz przygotowaniem prac konkursowych ponosi Uczestnik Konkursu.
5. Organizator pokrywa koszty przyjazdu Uczestnika, a w przypadku zespołów Uczestników na prezentację pracy konkursowej przed Kapitułą w II etapie Konkursu oraz na Galę finałową, podczas której wręczane są nagrody. Wysokość kosztów stanowi wartość biletu PKP (II klasa) w obie strony na terenie Polski, lub w przypadku innego środka transportu maksymalnie 300 złotych brutto na każdy przyjazd w obie strony (kapituła, Gala) na podstawie udokumentowania poniesionych kosztów.
6. Przesłanie pracy jest równoznaczne z akceptacją regulaminu Konkursu.
7. Organizator Konkursu nie zwraca nadesłanych prac.

F. OCENA PRAC KONKURSOWYCH

Przy wyłanianiu Laureatów członkowie Kapituły kierują się swoją subiektywną oceną wynikającą z ich wiedzy i doświadczenia, zwracając uwagę na:

W projektach architektonicznych

- Oryginalne, nowatorskie i ciekawe podejście do odpowiedzi na zadanie 2.
- konkursowe.
- Przełamywanie schematów.
- Jakość projektowanej architektury.
- Uwzględnienie zasad projektowania zrównoważonego.
- Znajomość rozwiązań materiałowych i technologicznych wskazanych przez Partnerów Konkursu i sposób ich uwzględnienia w pracy (jeżeli jest to określone w zadaniu).
- Techniczną poprawność projektu.

W projektach konstrukcyjnych:

5. Oryginalne, nowatorskie i ciekawe podejście do odpowiedzi na zadanie konkursowe.
6. Innowacyjność koncepcji projektowej lub zastosowanych rozwiązań.

7. Umiejętność wymiarowania wybranych elementów konstrukcji.
8. Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi projektowych i programów obliczeniowych.
9. Znajomość rozwiązań materiałowych i technologicznych wskazanych przez Partnerów Konkursu i sposób ich uwzględnienia w pracy (jeżeli jest to określone w zadaniu).
10. Dobór pozostałych niezbędnych materiałów i technologii budowlanych.
11. Techniczną poprawność projektu.

W projektach realizacyjnych:

1. Oryginalne, nowatorskie i ciekawe podejście do odpowiedzi na zadanie konkursowe. Pomysł na realizację interesujący z inżynierskiego/wykonawczego punktu widzenia.
2. Innowacyjność koncepcji realizacji zadania i zastosowanych rozwiązań.
3. Dobór niezbędnych materiałów i technologii budowlanych do realizacji zadania.
4. Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi projektowych i programów obliczeniowych.
5. Znajomość rozwiązań materiałowych i technologicznych wskazanych przez Partnerów Konkursu i sposób ich uwzględnienia w pracy.
6. Umiejętność optymalnego projektowania/planowania realizacji inwestycji lub jej etapów.
7. Umiejętność oszacowania ryzyka związanego z wykonywanym zakresem robót i zapewnienia bezpieczeństwa.
8. Techniczną poprawność projektu realizacyjnego i umiejętność oceny poprawności udostępnionej dokumentacji projektowej do wykonania zadania.

G. KAPITUŁY KONKURSÓW

1. Każdy Konkurs ma niezależną Kapitułę Konkursu.
2. Skład poszczególnych Kapituł stanowią przedstawiciele redakcji Buildera (Przewodniczący Rady Naukowej i Redaktor Naczelny), wybitni polscy architekci, inżynierowie budownictwa, przedstawiciele firm – Partnerów Strategicznych odpowiednich Programów Builder For The Young Architects i Builder For The Young Engineers oraz inne zaproszone osoby.
3. Pracami Kapituły Konkursu kieruje Przewodniczący Kapituły, a pod jego nieobecność Wiceprzewodniczący Kapituły.
4. Skład poszczególnych Kapituł dostępny jest na stronie internetowej www.buildercorp.pl.
5. Kapituła ma prawo odstąpienia od przyznania nagród w poszczególnych zadaniach konkursowych lub do innego ich podziału. Może też przyznać wyróżnienia specjalne lub dodatkowe.
6. Rozstrzygnięcia Kapituły są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.

H. HARMONOGRAM

1. Rejestracja do **18 lutego 2019 roku**.
2. Złożenie prac do **3 marca 2019 roku**.
3. Ogłoszenie Uczestników zakwalifikowanych do II etapu do **21 marca 2019 roku**.
4. Prezentacja prac przed Kapitułą do **końca kwietnia 2019 roku**. O dokładnym terminie prezentacji Uczestnicy Konkursy zakwalifikowani do II etapu zostaną powiadomieni w indywidualnej korespondencji mailowej.
5. Finał Konkursu oraz ogłoszenie Laureatów Konkursu odbędzie się w Warszawie podczas Gali Builder For The Future w **22 maja 2019 roku**.
6. Organizator Konkursu w uzgodnieniu z Kapitułą może bez podawania przyczyn zmienić powyższe terminy, o czym powiadomi na stronie internetowej www.buildercorp.pl oraz na profilu [facebook.com/4YoungEngineers](https://www.facebook.com/4YoungEngineers).

I. PRAWA AUTORSKIE

1. Prawa autorskie do prac konkursowych pozostają przy ich autorach.
2. W przypadku naruszenia praw autorskich osób trzecich wyłączną odpowiedzialność ponosi Uczestnik Konkursu, który zgłosił zaskarżoną pracę.

J. NAGRODY

1. Organizator może przyznać nagrody główne, nagrody dodatkowe oraz wyróżnienia.
2. Nagrody i wyróżnienia mogą mieć charakter finansowy i rzeczowy.
3. Organizator dopuszcza przyznanie nagród specjalnych i wyróżnień, ufundowanych przez Organizatora, Partnerów Konkursu lub inne podmioty.
4. Organizator dopuszcza możliwość nie przyznania przez Kapitułę nagród głównych lub innego podziału nagród głównych, np. poprzez przyznanie nagród *ex aequo*.
5. Organizator obejmuje Laureatów Konkursu indywidualnym programem promocyjnym zawierającym m.in.: prezentację prac i ich autorów w miesięczniku „Builder”, specjalnej publikacji konkursowej, online.
6. Organizator od przyznanych nagród i wyróżnień pobierze zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2. ustawy od podatku dochodowym od osób fizycznych (ustawy o PIT).
7. Szczegółowy wykaz nagród stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.

NAGRODY GŁÓWNE**ZADANIE WSPÓLNE**

dla zespołów w skład których wchodzi młodzi architekci i inżynierowie budownictwa

RZEKA, KTÓRA ŁĄCZY

| | | |
|-------------|---|-----------|
| I miejsce | - | 12.000 zł |
| II miejsce | - | 8.000 zł |
| III miejsce | - | 5.000 zł |

Łączna pula nagród 25.000 zł

ZADANIA INŻYNIERSKIE**WYZWANIE MŁODEGO INŻYNIERA**

| | | |
|-------------|---|----------|
| I miejsce | - | 9.000 zł |
| II miejsce | - | 7.000 zł |
| III miejsce | - | 4.000 zł |

Łączna pula nagród 20.000 zł

DETAL INŻYNIERSKI

| | | |
|-------------|---|----------|
| I miejsce | - | 5.000 zł |
| II miejsce | - | 3.000 zł |
| III miejsce | - | 2.000 zł |

Łączna pula nagród 10.000 zł

ZADANIA ARCHITEKTONICZNE**MANIFEST MŁODEGO ARCHITEKTA**

| | | |
|-------------|---|----------|
| I miejsce | - | 9.000 zł |
| II miejsce | - | 7.000 zł |
| III miejsce | - | 4.000 zł |

Łączna pula nagród 20.000 zł

DETAL ARCHITEKTONICZNY

| | | |
|-------------|---|----------|
| I miejsce | - | 5.000 zł |
| II miejsce | - | 3.000 zł |
| III miejsce | - | 2.000 zł |

Łączna pula nagród 10.000 zł

ŁĄCZNA PULA WSZYSTKICH NAGRÓD GŁÓWNYCH 85.000 ZŁ

BUILDER – OSOBY KONTAKTOWE

mail ogólny: b4f@buildercorp.pl

BIURO REALIZACJI PROJEKTU

URSZULA SOCHA – dyrektor Biura

mail: socha@buildercorp.pl
tel.: 505 169 204

ILONA KOŁODZIEJ

mail: kolodziej@buildercorp.pl
tel.: 517077880

MARTYNA DZIURSKA

mail: dziurska@buildercorp.pl
tel.: 517 077 893

PAWEŁ SOBIECKI

mail: sobiecki@buildercorp.pl
tel.: 507 175 503