

V CONCURSO DE DISEÑO EN MADERA CORMA 2016

ANTEPROYECTO EN MADERA:

Estudio de los dispositivos y herramientas para el
aprendizaje y desarrollo preescolar

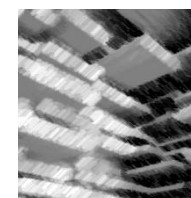
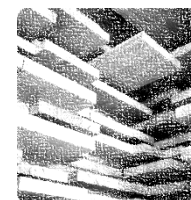
Equipamiento para Jardines Infantiles y Salas Cuna de Chile

BASES ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS



01 BASES ADMINISTRATIVAS

1.1 ANTECEDENTES	5
1.2 OBJETIVOS DEL CONCURSO	6
1.3 CONDICIONES ADMINISTRATIVAS	7
• CLASIFICACION DEL CONCURSO	7
• AUTORIDADES RESPONSABLES	7
✓ PROMOTOR	8
✓ PATROCINIO	8
✓ DIRECCION	8
✓ JURADO	8
✓ LABOR DEL JURADO	9
• CONSULTAS Y ACLARACIONES	11
• CALENDARIO	11
• INSCRIPCION DEL EQUIPO	12
• ENTREGA DE PROYECTOS	12
• PREMIOS Y RECOMPENSAS	14
• ACTO DE COMUNICACIÓN FALLO Y PREMIACION	14
• DIFUSION	14
1.4 CONCURSANTES	15
1.5 INCOMPATIBILIDADES	16



02 BASES TECNICAS

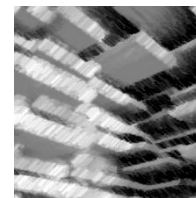
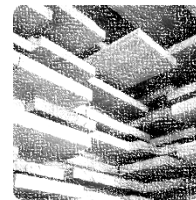
2.1 EL TEMA	18
2.2 ANTECEDENTES	19
2.3 EL PROYECTO	20

03 PRESENTACION

3.1 LAMINAS	22
3.2 MEMORIA	24
3.3 MAQUETAS	25
3.4 ENVIO DIGITAL	26



01 BASES ADMINISTRATIVAS



1.1 ANTECEDENTES

Madera 21 es una asociación que funciona dentro de Corma (Corporación Chilena de la Madera) y que está compuesta por diferentes actores tanto públicos como privados, y cuyo interés se encuentra en fomentar el uso de la madera en las áreas de la arquitectura, diseño, ingeniería y construcción y en transferir los conocimientos y tecnología necesarios para hacerlo.

En este contexto y con el objetivo de involucrar a los estudiantes en el conocimiento y uso de la madera, Madera 21 crea el año 2006 el primer concurso de arquitectura Corma. Cada año, existía la voluntad de involucrar a más disciplinas en este concurso, considerando la transversalidad de la utilización de la madera. Es así como el año 2012 lanzamos el primer concurso de diseño para estudiantes.

Esta constituye la V Versión del Concurso de Diseño Corma y está orientado al diseño de equipamiento, dispositivos y herramientas para Jardines Infantiles y Salas Cuna, desde una perspectiva de contingencia nacional, tomando en cuenta el ámbito educacional y la puesta en relieve de las ventajas de la madera en el proyecto de diseño.



1.2 OBJETIVOS DEL CONCURSO

- Reconocer el diseño y destacarlo como una herramienta fundamental para la innovación en la utilización en madera.
- Promover el trabajo en equipo de profesores y alumnos, incentivando la excelencia e innovación, a través de la investigación rigurosa y la aplicación de estos conceptos en el proyecto.
- Promover e incentivar en los estudiantes el conocimiento de la madera y de sus propiedades como sustentabilidad, versatilidad y calidez, junto a sus múltiples beneficios técnicos reflejados en su baja conductividad térmica y gran flexibilidad sísmica, entre otros.
- Fomentar la investigación, innovación y aplicación de nuevas tecnologías en madera.
- Estimular la creatividad en los estudiantes, visualizando el material en todo su espectro de posibilidades.
- Promover el trabajo de profesionales y futuros profesionales con la madera, potenciando a Chile como un país destacado en el diseño en madera innovado y de calidad.



1.3 CONDICIONES ADMINISTRATIVAS

- Clasificación del Concurso

El Concurso es restringido. En él sólo pueden participar profesores y alumnos de las Escuelas de Diseño de las Universidades y Centros de Formación Profesional y Técnica.

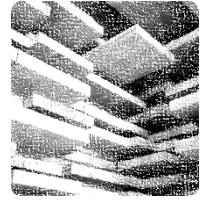
- Autoridades responsables

- ✓ Promotor

El Promotor es Madera 21 de Corma, quien tendrá la responsabilidad de la organización, desarrollo, financiamiento e implementación de las acciones previas y paralelas en torno al desarrollo del concurso, así como las posteriores al fallo. Estas acciones serán llevadas a cabo por el representante del promotor, Francisca Lorenzini, gerente de Madera 21 de Corma.

- ✓ Patrocinio

El concurso cuenta con el patrocinio de las Escuelas de Diseño; especialmente en lo que les concierne para que los estudiantes participantes puedan cumplir con las condiciones del trabajo, facilitando su organización y desarrollo y solucionando las dificultades que pudieran surgir al respecto.



✓ Dirección

La dirección del concurso en esta V Versión, estará a cargo del diseñador y publicista Raúl Menjibar.

Las principales tareas del Director serán:

- Redactar Bases técnicas del Concurso
- Responder a las consultas de los concursantes a través del sitio www.madera21.cl
- Emitir un informe al jurado, previo a la deliberación de éste, acerca del cumplimiento de las Bases, tanto en sus aspectos técnicos como administrativos por parte de los concursantes, para lo cual podrá contar con los ayudantes que se estime necesario hacerlo.
- Redactar las actas de las reuniones plenarios del Jurado, el acta de premiación y cooperar con el miembro del jurado que se designe, en la redacción del documento que fundamente el fallo, documento que será expuesto en la sesión que para este efecto plantean las bases.

✓ Jurado

La evaluación de los proyectos estará a cargo de un jurado que sesionará en Santiago. El Director del concurso enviará a cada jurado las Bases Administrativas y Técnicas, al menos una semana antes del día de la constitución del Jurado.



✓ Labor del Jurado

El Jurado, en su primera sesión, designará al presidente del Jurado, quien, además de presidir, tendrá la capacidad de resolver cualquier dificultad que pudiera aparecer en las sesiones, de definir su voto en empates en las votaciones, de designar su reemplazante en caso de fuerza mayor y de designar al o los jurados que redactarán el documento que fundamente el fallo.

Corresponde al Jurado el estudio y calificación de todos y cada uno de los trabajos presentados que cumplan las Bases. Por lo tanto, la evaluación de los proyectos deberá respetar lo establecido en las Bases Administrativas, Bases Técnicas, aclaraciones y respuestas a los concursantes y todo otro documento oficial entregado por el Director del Concurso.

Con el informe del Director, el jurado podrá dejar fuera de Bases a todo proyecto que no se ajuste a las condiciones obligatorias y a las normas impuestas por dichas Bases; resolviendo, además



El Jurado podrá establecer el procedimiento de evaluación de los trabajos que estime conveniente, lo que será de su exclusiva responsabilidad.

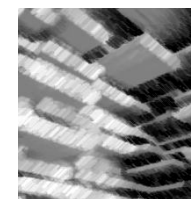
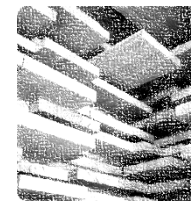
La manera de evaluación este año consistirá en una corrección en conjunto con los equipos de estudiantes, los cuales dispondrán de un tiempo definido para presentar su proyecto y para el cual se designará un tiempo de preguntas y comentarios de los miembros del jurado.

Las conclusiones de las deliberaciones del Jurado deberán quedar en un acta que preparará el Director del Concurso, y sus decisiones, de ser necesario, se tomarán con el voto de la mayoría de sus miembros. En caso de empate, decidirá el Presidente del Jurado.

Tanto el Coordinador General como el Director del Concurso, participarán en la labor del Jurado, con derecho a voz, pero sin derecho a voto.

El fallo final del Jurado quedará establecido en el Acta final, redactada por el Director del Concurso y deberá ser firmada por todos los miembros del Jurado, haciéndose de este modo responsable solidariamente del fallo.

El fallo contendrá la asignación de los premios y las recompensas. La identificación de los proyectos, se mantendrá bajo clave hasta el día del Acto de Comunicación del Fallo.



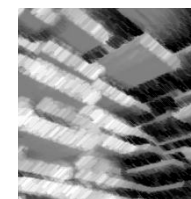
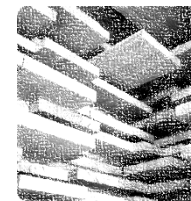
- Consultas y aclaraciones

Las consultas o aclaraciones a las Bases del Concurso, deberán formularse vía e-mail y/o enviadas a través del sitio www.madera21.cl, teniendo como plazo máximo para formularlas el día 3 de junio.

El director del Concurso, dará respuesta a estas consultas el día 17 de junio de 2016, las cuales se publicarán en el sitio web de Madera21 y pasarán a formar parte de las Bases del Concurso.

- Calendario

Entrega de Bases e Inicio del Concurso	7 de Marzo 2016
Consultas y Modificaciones	hasta el 3 de Junio 2016
Respuesta a las Consultas	hasta el 17 de Junio 2016
Entrega de Anteproyectos (digital)	hasta el 12 de Agosto 2016
Montaje de Maquetas y Láminas	29 de Agosto 15:00 hrs
Presentación Proyectos al Jurado	30 de agosto 2016, 9:00hrs
Inauguración Semana de la Madera y Ceremonia de Premiación	31 de agosto 2016, 11.00 hrs.
Exposición abierta	31 de agosto-4 de septiembre 2016
Retiro de maquetas	5 de Septiembre 2016, de 9:00 a 14.00 hrs



- **Inscripción del Equipo**

Los equipos participantes deberán realizar su inscripción a través del sitio web www.madera21.cl y sólo hasta la fecha de entrega de los anteproyectos.

Cada equipo concursante tendrá un mínimo de 2 alumnos y un máximo de 4. Podrá incluirse un colaborador al proyecto, quien debe ser un alumno de la universidad de alguna otra carrera que se considere pertinente, en pro de promover el trabajo interdisciplinario y fundamentado.

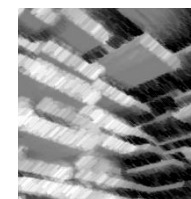
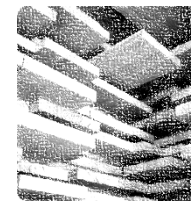
En el sitio deberán ingresar el nombre de la Universidad o Instituto de Formación Profesional o Técnica, los nombres de los concursantes y profesor o profesores guía, e-mails y teléfonos de contacto.

- **Entrega de los anteproyectos**

La entrega de los anteproyectos se realizará hasta el día 12 de agosto a las 18:00hrs en el sitio www.madera21.cl, donde se realizará la inscripción del equipo y se subirán los archivos especificados en las Bases Técnicas.

Una vez recibida esta información, se enviará a cada equipo su número de inscripción, el cual le servirá de identificación en la exposición al ante el jurado.

La maqueta y láminas se montarán el día lunes 29 de agosto a las 15.00 hrs en la Estación Mapocho.



La entrega se completará el día martes 30 de agosto a las 9:00 hrs con la exposición de los proyectos ante el jurado.

Ese día deberá asistir al menos un representante del equipo a exponer su trabajo al jurado dentro de un tiempo acotado, el que se comunicará la semana previa a la exposición y se definirá según la cantidad de proyectos a exponer.

El jurado emitirá los comentarios y preguntas que estime conveniente dentro de un tiempo acotado y por definir.

Esta exposición es condición esencial para completar la entrega. Para equipos participantes de regiones se comunicará oportunamente la manera más apropiada para que puedan participar también de este nuevo formato de corrección.

Esta corrección se desarrollará de manera abierta a las universidades y académicos durante todo el día y para todos otros concursos que convoca la Semana de la Madera. Consideramos este un ejercicio de gran valor académico y una oportunidad para generar una instancia de networking y aprendizaje.

Es una modalidad que ciertamente genera más complicaciones a nivel operacional, por lo que se exigirá seriedad y puntualidad a los equipos participantes.



- Premios y recompensas

Los premios serán:

- ✓ Primer premio: \$1.600.000
- ✓ Segundo premio: \$1.100.000
- ✓ Tercer premio: \$600.000

Además se entregarán menciones honrosas en las siguientes categorías:

- ✓ Proyecto más innovador
- ✓ Proyecto con mejor uso de material

Adicionalmente, cada equipo participante recibirá la suma de \$70.000, en cheque nominativo, una vez entregado el proyecto . Esto tiene como objetivo reembolsar los gastos generados en el proceso de participación.

- Acto de comunicación del Fallo y premiación

El Acto se realizará en el Centro Cultural Estación Mapocho, Santiago. En la ceremonia de inauguración de la Semana de la Madera, se dará lectura al Fallo del Jurado y se comunicarán los ganadores del Concurso y sus proyectos.

- Difusión

- ✓ Los proyectos concursantes quedarán expuestos durante todo el evento de la Semana de la Madera, abierto al público desde el 31 de agosto al 4 de septiembre.
- ✓ Publicación en todos los media partners (medios masivos, revistas especializadas, plataformas digitales)
- ✓ Publicación en el sitio web www.madera21.cl

Madera 21 se reservará el derecho de publicación de estos proyectos, debiendo citar el nombre de los autores.



1.4 CONCURSANTES

Podrán participar en este Concurso los equipos de alumnos de Diseño de todas las Universidades y Centros de Formación Profesional y Técnica del país.

Las etapas de trabajo, estudio y preparación del proyecto, serán de tuición netamente universitaria, ajustándose a sus propias necesidades de calendario curricular, siempre que se realicen entre las fechas de inicio y término del concurso, y se desarrollarán bajo la responsabilidad exclusiva de profesores guía.

Los estudios y proyectos deben cumplir con el Concurso y con las instancias y plazos de las Bases, considerando fundamentalmente las siguientes:

- ✓ La incorporación de este Concurso en el programa oficial de las Facultades.
- ✓ La designación de profesores- guía a cargo de los grupos participantes.
- ✓ La determinación de los créditos universitarios correspondientes.
- ✓ La formulación definitiva del programa de cada proyecto, de acuerdo a los planteamientos generales establecidos en las Bases Técnicas del Concurso.
- ✓ El cumplimiento estricto de las condiciones administrativas que garantizarán el anonimato y la igualdad en la participación.

Por el hecho de participar, los Concursantes se comprometen a aceptar las disposiciones reglamentarias, técnicas y de procedimiento establecidas en las presentes Bases Administrativas y Técnicas del Concurso.

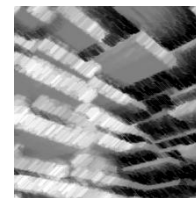
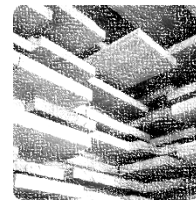


1.5 INCOMPATIBILIDADES

Eventuales incompatibilidades entre concursantes, director y jurados serán sometidas a la consideración y decisión del Coordinador General, quien cuenta con amplias atribuciones en este sentido, sin derecho a apelación de los afectados.



02 BASES TECNICAS



2.1 EL TEMA

El tema del concurso de Diseño Madera 21-Corma este año 2016 se encuentra dentro del marco temático que abarca los concursos de arquitectura y diseño y que busca dar respuestas espaciales y a escala humana desde la perspectiva educacional, en Salas Cuna y Jardines Infantiles.

Esto, en el contexto del programa Meta Presidencial, de Junji, que tiene como objetivo la construcción de 4000 Salas Cuna y 1200 Jardines Infantiles hasta el 2018.

Es así como arquitectos y diseñadores pueden trabajar en un contexto común, pudiendo generar un ambiente interdisciplinario de trabajo, potencialmente enriquecedor para el proyecto. En este contexto se sugiere también trabajar con estudiantes de educación, si es posible, quienes pueden aportar con sus conocimientos e ideas en el contexto educacional.

La pregunta que inspirará el concurso de diseño este año es:

¿Cómo pueden ser las herramientas o dispositivos para desarrollar las habilidades intelectuales y lúdicas en los preescolares??

Esta pregunta busca realizar un planteamiento desde la perspectiva educacional y desde la perspectiva del material, donde el proyecto de diseño acoge y potencia el desarrollo de los niños en edad pre-escolar.



2.2 ANTECEDENTES

La pregunta debe ser respondida con una solución que cumpla con los requisitos de que se plantee desde la educación y que la solución tenga como materialidad la madera, donde ambas miradas deben ser coherentes entre ellas y potenciarse.

- ✓ La **perspectiva educacional**, implica un estudio de las las necesidades actuales de aprendizaje y esparcimiento de los niños en edad pre-escolar, proponiendo soluciones con una mirada innovadora y que constituya un aporte desde el diseño, a la manera de plantear la educación y el juego.
- ✓ El **planteamiento desde el material** debe reflejar tanto **las ventajas técnicas** de la madera, como **sus propiedades en términos de sustentabilidad**. La madera debe constituir uno de los puntos de partida de la concepción del proyecto de diseño, por lo que todas sus ventajas deben quedar claramente reflejadas..
- ✓ Las soluciones propuestas deben ser **factibles técnicamente**, por lo tanto la **especificación de los materiales** a utilizar es de gran relevancia y debe tomar en cuenta los tipos y formatos de madera a utilizar, los tipos de conexión entre estos elementos, el tratamiento de preservación que se aplicará, etc. En este sentido, es esencial también tener en cuenta un **costo aproximado del proyecto**, lo que permite tener una postura frente a la decisión del tipo de material escogido y de la manera de utilizarlo.
- ✓ El proyecto debe plantear una **innovación**, ya sea en la forma de responder al requerimiento detectado, en la forma de utilización del material, etc, constituyendo la solución un aporte al contexto de diseño en madera.

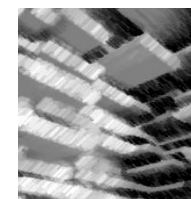
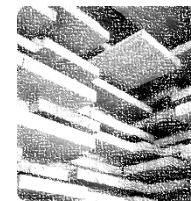


2.3 EL PROYECTO

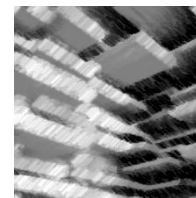
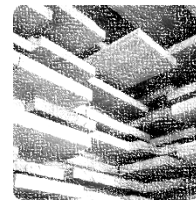
Al igual que los últimos concursos, la idea es enmarcar el trabajo dentro del ámbito universitario y para ello se plantea el tema general de investigación en torno al **Estudio de los dispositivos y herramientas para el aprendizaje y desarrollo preescolar**, tanto para Jardines infantiles como Salas Cuna.

La temática específica a proponer queda abierta para los equipos y permitirá explorar desde la perspectiva educacional, cómo pueden ser las herramientas o dispositivos para desarrollar las habilidades intelectuales y lúdicas en los preescolares, pudiendo abordar desde el desarrollo de juguetes, replanteamiento de mobiliario interior o exterior o cualquier otra línea de trabajo que sea de interés proponer para las Escuelas de Diseño.

Si bien la elección de la temática específica es abierta, debe enmarcarse dentro del tema general propuesto **Estudio de los dispositivos y herramientas para el aprendizaje y desarrollo preescolar** y cumplir con los lineamientos planteados en el punto 2.2 Antecedentes, constituyendo la propuesta un aporte al estado del arte en torno a esta temática, como también un aporte a la exploración de la madera y cómo esta responde a las necesidades detectadas.



03 PRESENTACION



3.1 LAMINAS

Se entregarán 6 láminas de 120 x 60 cm apaisadas, pegadas sobre cartón tipo pluma de 5 mm.

No se deben considerar como un todo, ya que deben poder exponerse de forma separada. En el borde inferior izquierdo se colocará con letra de 6 mm de altura en color negro el siguiente texto: **CONCURSO DE DISEÑO CORMA 2016**. Las láminas deben de incluir un número que indique su orden secuencial de colgado.

Las láminas deben de incluir:

✓ Planos de planta, elevación y corte

Se presentarán todos los planos necesarios para reflejar de la mejor manera posible la propuesta, complementados con los textos y gráfica que se necesiten para la comprensión cabal de la propuesta ante el Jurado.

La escala presentada en las láminas, dependerá del proyecto y de la escala más adecuada para mostrarlo. Idealmente plantas, cortes y elevaciones deben representarse a la misma escala, si no es así, debe quedar explícito en cada dibujo la escala correspondiente.

Para planimetría de corte, debe quedar señalado en todas las plantas el lugar por donde se ha pasado. Todos Los planos debe estar acotados.



✓ **Planos de la estructura:**

Contendrán los detalles y gráfica que cada equipo concursante estime necesario para transmitir una información suficiente sobre la estructura y su relación con el resto de los aspectos tecnológicos. Estas láminas deben reflejar el tipo y formato de madera que se utilizó, los detalles de unión, ya sea como conectores o sistemas de pegado, el tratamiento utilizado para la preservación de la madera, etc.

La escala de los detalles dependerá del proyecto. Estas láminas revisten especial importancia, por ser las que hacen comprensible para el Jurado la profundidad con que el equipo ha realizado los estudios sobre la madera.

✓ **Renders, croquis o imágenes 3d:**

Pueden ser realizados con técnicas gráficas computacionales o de cualquier tipo y deben constituir un aporte a la comprensión de la concepción y funcionalidad del proyecto.



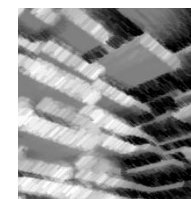
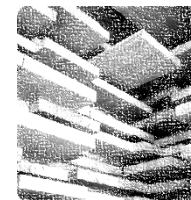
3.2 MEMORIA

La memoria se presentará escrita a doble espacio, letra Arial 10, tamaño carta, y tendrá un máximo de 1000 palabras. Se permite incluir en la memoria gráficos, fotografías, dibujos explicativos o cualquier otro apoyo gráfico, en color o blanco y negro, siempre que se ajusten al tamaño carta. No se aceptará en la Memoria hojas desplegables de mayores dimensiones que el tamaño carta. En ella se explicitarán los fundamentos y las razones de las decisiones tomadas, al menos en los siguientes temas:

- ✓ Descripción conceptual del proyecto y del uso de la madera.
- ✓ Definiciones espaciales y formales.
- ✓ Definiciones tecnológicas.

Será redactada en forma clara y precisa, y podrá abordar cualquier otro aspecto, además de los ya citados, que permita conocer mejor los trabajos, y que dé cuenta del proceso creativo que llevó a la solución presentada, proceso creativo que es muy importante para valorizar adecuadamente la propuesta.

Se valorará una buena presentación de la Memoria, su bien lograda síntesis y su buena redacción y ortografía.



3.3 MAQUETAS

Se podrá usar cualquier material pero dentro de una apropiada sencillez. No hay que olvidar que las maquetas son un medio para mostrar el proyecto, y no un fin en sí mismas.

Teniendo en cuenta que la superficie de la base de soporte de las maquetas será un tablero de 1.20 m. x 2.40m, los concursantes deberán entregar dos Maquetas.

- ✓ Maqueta de la solución propuesta en su totalidad, a una escala que permita su correcta apreciación y que tenga como base virtual 1,2 x 1,2m.
- ✓ Maqueta de detalle constructivo relevante, escala a una escala que permita su correcta apreciación y que tenga como base virtual 1,2 x 1,2m., que muestre las resoluciones constructivas más características del proyecto.

Las maquetas deben ser realizadas en los formatos exigidos, independiente de que su forma pueda ser irregular. Los trabajos que no respeten estas dimensiones serán considerados “fuera de base”.

Las maquetas deberán incluir en una esquina la leyenda **CONCURSO DE DISEÑO CORMA 2016**. Esta leyenda puede ser del tamaño que se estime conveniente, y escrita en una, dos o más líneas, de acuerdo al espacio disponible.



3.4 ENVIO DIGITAL

Este envío se realizará hasta el día 12 de agosto a través del sitio web.

- ✓ Las 6 láminas en Formato JPG 300 dpi
- ✓ PDF que contenga la memoria.
- ✓ Un mínimo de 10 fotografías de las maquetas en una resolución mínima de 1024 x 768 px. Estas fotografías podrán ser utilizadas para su publicación en el sitio web como en medios de prensa por lo cual se solicita la mayor rigurosidad posible en su composición
- ✓ Planimetría (Plantas, Cortes, Elevaciones, Detalles Constructivos) en formato EPS o PDF
- ✓ Imágenes Render, Croquis o Fotomontajes en una resolución mínima de 1024 x 768 px.

