

# B A S E S

## XX CONCURSO ARQUITECTURA 2025

Arquitectura Efímera en Madera

## Índice

<b>01 ANTECEDENTES</b>	<b>04</b>
<b>02 CONCURSANTES</b>	<b>05</b>
<b>03 TEMÁTICA</b>	<b>05</b>
03.1 Contexto	
03.2 Tema	
03.3 Madera	
<b>04 PROYECTO</b>	<b>08</b>
04.1 Emplazamiento	
04.2 Programa	
04.3 Usuario	
04.4 El material	
04.4.1 Estructura	
04.4.2 Sistemas constructivos y estructurales	
04.4.3 Criterios diseño estructural	
04.4.4 Participación de otros materiales	
04.5 Sostenibilidad	
04.6 Criterios de Montaje	
04.7 Desmontaje y reutilización	
04.8 Creatividad y respuesta contemporánea	
04.9 Protección de la madera	
<b>05 CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>11</b>
<b>06 PROCESO POSTULACIÓN, EVALUACIÓN Y RESULTADOS</b>	<b>12</b>
06.1 Inscripción de los equipos	
06.2 Consultas y Modificaciones	
06.3 Entrega digital de Anteproyectos:	
06.4 Selección participantes	
06.5 Presentación al jurado	
06.6 Votación del público	
06.7 Anuncio ganadores	
06.8 Exposición proyectos	
<b>07 DETALLE ENTREGA</b>	<b>14</b>
a) Ficha del Proyecto	

- b) Láminas
- c) Memoria del Proyecto
- d) Imágenes del Proyecto
- e) Video

<b>08 CALENDARIO</b>	<b>15</b>
Lanzamiento bases del Concurso	
Inscripción de los equipos	
Consultas y respuestas	
Entrega digital de Anteproyectos	
Anuncio proyectos seleccionados	
Presentación proyectos seleccionados	
Votación del público	
Entrega de prototipos por parte de equipos seleccionados	
Resultados ganadores	
Exposición abierta	
<b>09 PREMIOS</b>	<b>16</b>
<b>10 JURADO</b>	<b>17</b>
<b>11 INCOMPATIBILIDADES</b>	<b>18</b>
<b>ANEXO 1: Láminas</b>	<b>18</b>
Organización del contenido	
Contenido Sugerido	
Perspectivas	
Axonométricas	
Diagramas	
Ejemplo láminas	
<b>ANEXO 2: Maquetas</b>	<b>21</b>

## 01 ANTECEDENTES

Madera 21 es el área de Innovación en madera de Corma (Corporación Chilena de la Madera), cuyo objetivo es fomentar el uso de la madera en las áreas de la arquitectura, diseño, ingeniería e innovación y en transferir los conocimientos y tecnología necesarios para hacerlo.

En este contexto y con el objetivo de involucrar estudiantes de arquitectura en el conocimiento y uso de la madera, Madera21 creó el año 2006 el primer concurso de arquitectura Madera21-Corma.

Esta versión 2025 enlista la XX versión del Concurso cuya temática central este año es la **Arquitectura Efímera**, que no solo desafía los límites tradicionales del diseño, sino que también aborda problemáticas actuales como la sostenibilidad, la reutilización de materiales y la flexibilidad en los espacios habitables. Este concurso busca propuestas que resalten la capacidad de la madera para ofrecer soluciones temporales, funcionales y con un impacto positivo en el entorno.

Este desafío se suma a 20 años de creatividad, innovación y compromiso en el desarrollo potencial de la madera con el diseño arquitectónico.

Los objetivos generales del Concurso son:

- Reconocer en la arquitectura una disciplina fundamental para el fomento y la utilización de la madera, como herramienta para mejorar la habitabilidad y sustentabilidad de los proyectos arquitectónicos.
- Promover el trabajo en equipo de profesores y estudiantes, incentivando la excelencia e innovación, a través de la investigación y la aplicación de estos conceptos en el proyecto.
- Estudiar, promover e incentivar en los estudiantes el conocimiento de la madera, de sus propiedades y atributos, aplicando así este conocimiento para el diseño adecuado e innovador de proyectos arquitectónicos.
- Fomentar la investigación aplicada, 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 y construcción con productos de calidad y con tecnologías innovadoras en madera.

## 02 CONCURSANTES

Podrán participar en este Concurso los equipos de alumnos de pregrado Arquitectura de todas las Universidades acreditadas de Chile y Latinoamérica.

Podrá incluirse un colaborador al proyecto, quien debe ser un alumno de alguna otra carrera de la misma universidad u otra que se considere pertinente, en pro de promover el trabajo interdisciplinario. Cada equipo concursante tendrá un mínimo de 1 alumno y un máximo de 4.

Cada equipo deberá tener un representante, quien recibirá toda la información que sea necesaria sobre el concurso y será responsable de transmitirla a su grupo.

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 del Concurso.

## 03 TEMÁTICA

### 03.1 Contexto.

La **arquitectura efímera** es una disciplina que se centra en diseñar y construir estructuras temporales, pensadas para cumplir una función específica durante un período limitado de tiempo. Estas instalaciones transitorias transforman áreas públicas, involucrando a las comunidades y provocando reflexiones sobre los futuros potenciales de las ciudades. Al transformar temporalmente los entornos, las arquitecturas efímeras alientan tanto a profesionales de la arquitectura como al público en general a re-imaginar las posibilidades de la vida urbana. Este dinámico juego entre lo temporal y lo permanente desafía las prácticas arquitectónicas tradicionales y abre nuevas oportunidades para un desarrollo urbano sostenible e inclusivo.

Aunque el término como tal es más reciente, la arquitectura efímera ha existido desde tiempos antiguos. Un ejemplo temprano son los escenarios de festivales y ceremonias religiosas en civilizaciones como Egipto, Grecia y Roma. En la Edad Media y el Renacimiento, se empleaba en

coronaciones, desfiles, fiestas y espectáculos públicos, donde las estructuras eran desmontadas tras el evento. En la revolución industrial trajo avances en materiales permitiendo construir estructuras temporales más complejas y funcionales.

Este tipo de Arquitectura se caracteriza por su temporalidad, diseñada para un evento o función específica con un tiempo de vida limitado; flexibilidad, siendo adaptable en diferentes entornos, climas y propósitos; ligereza por el uso de materiales que facilitan el montaje, desmontaje y transporte; la innovación al experimentar con nuevas tecnologías, materiales y métodos de construcción; y la sostenibilidad, ya que frecuentemente utiliza materiales reciclados, reciclables y/o biodegradables.

En la actualidad, la arquitectura efímera tiene un rol clave en diversos campos como el marketing y diseño experiencial en el que las marcas utilizan este tipo de estructuras para crear experiencias inmersivas y memorables. La sostenibilidad en la que este tipo de arquitectura incorpora prácticas de economía circular y materiales ecológicos. Y el arte y la cultura que es un medio para explorar ideas innovadoras y reflexionar sobre temas sociales, proporcionando una plataforma para la expresión cultural, el discurso público, y experiencias colectivas, enriqueciendo así el tejido urbano y promoviendo un sentido de pertenencia entre las personas que habitan un territorio.

### 03.2 Tema.

Para esta **XX** versión del concurso, MADERA 21 - CORMA invita a todos los estudiantes y profesores de las escuelas de arquitectura de Chile y Latinoamérica, a proyectar arquitectura efímera construida en madera. Esta arquitectura aborda la creación de estructuras temporales, diseñadas para adaptarse a contextos y necesidades específicas, como eventos culturales, emergencias o intervenciones urbanas o rurales. La madera, como material principal, destaca por su versatilidad, sostenibilidad y belleza estética, además de ser fácil de trabajar en proyectos temporales.

A través de esta instalación, los estudiantes de arquitectura pueden probar conceptos innovadores y desafiar paradigmas de diseño tradicionales sin las limitaciones de la permanencia. Esta libertad permitirá una mayor creatividad y audacia en el diseño, fomentando una cultura de experimentación.

### 03.3 Material Principal: La Madera.

Hoy, la madera es el único material renovable en el sector de la construcción.

El uso de aproximadamente 250 m<sup>3</sup> de madera contiene 225t de CO<sub>2</sub>.

Del mismo modo, la obra construida en madera reduce la emisión de residuos, que actualmente son el responsable de más del 30% de la basura en el planeta.

La capacidad de “secuestrar carbono”, posiciona al material como una alternativa que da respuestas responsables al medio ambiente, entendiendo el material como parte de un proceso circular de reutilización y reciclaje.

Este material sustentable con toneladas de CO2 almacenadas en un metro cúbico de madera se destaca por que siguen sin ser liberadas a la atmósfera a lo largo de la vida inicial de un producto de madera e incluso después, a través de la reutilización y el reciclaje.

Por otra parte, la madera es un material fácilmente industrializable, lo que permite tener construcciones más rápidas, con menores residuos, haciendo así más productiva y sustentable la industria de la construcción. Este material presenta también desempeños muy interesantes en términos de eficiencia energética, reacción ante los sismos, resistencia al fuego, entre otros.

En este estudio, la madera será el mecanismo arquitectónico de diseño desde su fundación hasta su definición constructiva y estructural. La madera es un material flexible que permite mecanizar, modular, montar y entregar espacios con gran velocidad y extraordinaria capacidad técnica, dotando a los proyectos de expresión y carácter.

En el caso de la arquitectura efímera este noble material considera estas características.

- La Ligereza estructural: Facilita el transporte y montaje.
- Renovabilidad: Es un material sostenible, especialmente si proviene de fuentes certificadas.
- Adaptabilidad: Permite soluciones constructivas creativas y diversas.
- Compatibilidad con otros materiales: Se integra fácilmente con metales, textiles y plásticos reciclados.

Se espera que el proyecto incorpore estos criterios investigando y proyectando desde el material, considerando sus ventajas como también sus requerimientos para lograr mejores desempeños.

Será la madera y sus posibilidades, la que resuelva técnica, estructural y constructivamente los planteamientos conceptuales de los equipos. Por ello, la manera en cómo estas ideas sean vinculadas, irá definiendo un natural calce entre la resolución material y la disposición arquitectónica, lo que supone uno de los objetivos centrales del concurso.

## 04 PROYECTO

Para esta XX versión del concurso MADERA 21 -CORMA invita a todos los estudiantes y profesores de las escuelas, de arquitectura de Chile y Latinoamérica, a proyectar la arquitectura efímera en madera.

### 04.1 Emplazamiento:

Será determinante proponer una localización donde sus factores geográficos, administrativos, políticos y culturales tengan participación.

La arquitectura efímera puede ubicarse en una variedad de contextos que respondan a necesidades específicas y contemporáneas. Entre ellos, destaca su implementación en **espacios públicos urbanos**, como plazas o parques, donde puede ofrecer áreas temporales para exposiciones culturales, mercados o actividades comunitarias. También puede desempeñar un rol crucial en **zonas afectadas por desastres naturales**, proporcionando refugios rápidos y funcionales. En entornos rurales o naturales, puede actuar como infraestructura temporal para eventos educativos o turísticos, respetando el entorno y minimizando el impacto ambiental. Finalmente, su aplicación en **ferias, festivales o intervenciones artísticas temporales** permite revitalizar áreas urbanas, fomentando la interacción social y la apreciación del diseño innovador.

La localización, idealmente debe incorporar nuevas maneras de entender la tipología del proyecto.

Se sugiere que la pesquisa del lugar, potencie estas cualidades entendiendo las singularidades de sus bordes, los aspectos urbanos, paisajísticos o arquitectónicos de los espacios que se conectan, o bien la dificultad técnica para hacerlo.

La localización entregará datos sobre el usuario y sus usos, la pertinencia cultural, o bien la justificación a partir de una determinada carencia. Se espera que el lugar justifique la necesidad del proyecto, y a su vez le entregue sentido y singularidad.

Cada equipo deberá estudiar posibles localizaciones, investigar, iterar con sus pares, entendiendo con ello un potencial de proyecto.

### 04.2 Programa:

Cada equipo definirá el alcance programático del proyecto.

### 04.3 Usuario:

Cada equipo deberá definir el usuario de su proyecto, situando el caso en un lugar con una determinada necesidad. Este punto definirá una línea de acción en relación con un caso que permitirá orientar los criterios de diseño, entendiendo con ello, el diseño del proyecto, su necesidad técnica, la relación con sus bordes y el dimensionamiento de sus espacios.



#### 04.4 El Material:

Desde la mirada técnica, se espera que se resuelva el uso de la madera desde las siguientes perspectivas:

##### 04.4.1 Estructura

La estructura portante del proyecto debe resolverse mayoritariamente en sistemas de madera de ingeniería (MLE, CLT, LVL, paneles o losas en entramado, etc.) en sus distintos formatos y para su mejor desempeño.

También se podrán utilizar sistemas mixtos hormigón-madera, acero-madera, entre otros. Se espera que la propuesta involucre el conocimiento y justificación de la utilización de los distintos sistemas constructivos.

La prefabricación debe ser un parámetro a considerar desde el inicio del diseño. El proyecto debe contemplar una propuesta de prefabricación y montaje de la estructura, esto implica conocer en detalle las dimensiones de las piezas, además de su sistema de uniones y conexiones.

En el caso que la estructura quede expuesta a la intemperie, el proyecto debe hacerse cargo de la durabilidad, a través de sistemas pasivos o activos de protección.

##### 04.4.2 Sistemas Constructivos y Estructurales

El planteamiento constructivo y estructural debe garantizar estabilidad, seguridad y facilidad de ensamblaje y desmontaje:

- **Sistema marco-plataforma:** Ideal para estructuras modulares que necesitan ser repetitivas y adaptables.
- **Uniones mecánicas desmontables:** Como tornillos, pernos y conectores metálicos, que permiten reutilizar los elementos estructurales.
- **Sistemas prefabricados:** Paneles de madera prefabricados que reducen tiempos de montaje.
- **Estructuras tensadas:** Incorporar madera en combinación con cables de acero o textiles para lograr ligereza y estabilidad.

##### 04.4.3 Criterios de diseño estructural

- Estabilidad frente al viento y cargas variables.
- Resistencia a la humedad y al desgaste durante su uso temporal.
- Capacidad de desmontaje y almacenamiento sin afectar la integridad del material.

#### 4.4.4 Participación de Otros Materiales

Sin bien la madera es el material principal, se pueden considerar otros materiales que complementen la solución constructiva:

- **Textiles:** Para cubiertas o cerramientos ligeros.
- **Metales reciclados:** Refuerzos estructurales y anclajes.
- **Plásticos reciclados:** Suelos o componentes decorativos.
- **Vidrio o policarbonato:** En áreas que requieran transparencia o iluminación natural.
- **Materiales Compuestos:** Fibra de vidrio, fibra de Carbono, fibra de Madera.

#### 04.5 Sostenibilidad:

- Uso de madera certificada (FSC o PEFC).
- Incorporación de materiales reciclados y reciclables.
- Diseños que minimicen el desperdicio en la fabricación y el montaje.

#### 04.6 Criterios de Montaje

El diseño debe enfocarse en sistemas de fácil montaje y desmontaje, con un enfoque en la rapidez y eficiencia:

- **Modularidad:** Diseñar piezas estándar que puedan ensamblarse en diferentes configuraciones.
- **Herramientas simples:** Facilitar el montaje sin maquinaria pesada.
- **Capacitación básica:** Permitir que equipos sin experiencia especializada puedan construir la estructura.
- **Logística eficiente:** Minimizar el volumen y peso para el transporte.

#### 04.7 Desmontaje y Reutilización

- Diseñar sistemas que se puedan desmontar sin dañar los materiales.
- Pensar en la reutilización de los componentes en futuros proyectos.

#### 04.8 Creatividad y Respuesta Contemporánea:

- Resolver problemas contemporáneos como espacios de socialización en áreas urbanas, infraestructura para eventos culturales o refugios temporales para emergencias.
- Integrar la tecnología, como iluminación LED o sensores, para enriquecer la experiencia del usuario.

## Ejemplo de Aplicación

### Proyecto: Pabellón para Eventos Urbanos

- **Contexto:** Espacio público en un parque para exposiciones culturales.
- **Diseño:** Un pabellón modular de madera con cubiertas textiles desmontables.
- **Materiales:** Paneles CLT para piso y paredes; postes de madera laminada como soporte; cubierta textil impermeable.
- **Montaje:** Sistema de encajes y pernos que permite ensamblar en menos de un día.
- **Sostenibilidad:** Uso de madera local certificada y reutilización de piezas en futuros proyectos.

#### 04.9 Protección de la Madera:

Por medio del diseño, se espera que el proyecto incorpore elementos que permitan entregar resguardo al material en relación a los agentes externos que puedan exigirlo.

Por medio de elementos externos, se espera que mediante tratamientos del material se entreguen respuestas adecuadas a los agentes medioambientales y bióticos.

El concurso invita a emplear la madera como material nativo, destacando su versatilidad y sostenibilidad, mientras se integra valor agregado a través del diseño y la innovación. Esta propuesta busca no solo resaltar la riqueza de este recurso natural, sino también fomentar una arquitectura que conecte a las personas con su entorno, promoviendo el uso responsable de los recursos y abriendo caminos hacia soluciones constructivas creativas, funcionales y en armonía con las necesidades contemporáneas, culturales y sociales.

## 05 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para la corrección de todos los proyectos, es muy importante para la organización dar claridad de los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta para seleccionar a los ganadores, propiciando así una adecuada transparencia en el proceso de corrección.

Es por esto que se corregirá con los siguientes criterios, los cuales deben incorporarse tanto en la formulación del proyecto, como en las láminas y la memoria:

- **Fundamentación y coherencia del proyecto (15%)**
  - Es propositivo en la generación de la hipótesis conceptual, originalidad en propuesta y argumentos.
  - Comprender los principios de diseño y lograr aplicarlos a su proyecto
  - Presentar información organizada, clara y coherente, mostrando dominio en los temas planteados.

- **Estrategia de localización, emplazamiento y resolución programática y espacial (30%)**
  - La proposición del programa se desprende de un adecuado análisis de las necesidades espaciales, culturales o del entorno.
  - La espacialidad y morfología del proyecto presenta una resolución arquitectónica propositiva y coherente con los objetivos planteados por el proyecto.
  - El proyecto logra integrarse al entorno a través del programa y de la resolución arquitectónica propuesta.
  - La manera de posicionarse en el terreno, las variables climáticas y geográficas se pueden ver claramente integradas en la propuesta arquitectónica.
  - La madera como materialidad se presenta claramente como un elemento diferenciador y que agrega valor en los espacios propuestos en el proyecto.
  
- **Propuesta arquitectónica desde el material (35%)**
  - Se observa un conocimiento del material y su utilización en el proyecto da cuenta de una adecuada aplicación tecnológica y resolución técnica tanto en las decisiones estructurales, como en los detalles constructivos.
  - Considera variables de prefabricación en el desarrollo del proyecto.
  - Las soluciones constructivas planteadas consideran variables de sustentabilidad, posibilitando un mejor desempeño energético y una habitabilidad superior.
  - Se observa conocimiento en las resoluciones tanto pasivas como activas en el diseño con madera y su protección.
  - La madera como materialidad se presenta claramente como un elemento diferenciador y que agrega valor en los espacios presentes en el proyecto.
  
- **Innovación de la propuesta (20%)**
  - El proyecto plantea una propuesta arquitectónica potente, innovadora y relevante para la disciplina, observándose una alta potencialidad en los conceptos propuestos desde el programa, la espacialidad, resolución con el entorno, entre otros.
  - El proyecto propone en alguno de sus elementos una solución innovadora con la madera (elementos constructivos, encuentros, integración de redes, entre otros) que la lleva más allá del estado del arte actual.

## 06 PROCESO DE POSTULACIÓN, EVALUACIÓN Y RESULTADOS

El proceso de postulación al concurso se detalla a continuación. Las fechas se encuentran en el punto CALENDARIO.

Será responsabilidad de los participantes la revisión periódica del sitio web [www.semanadelamadera.cl](http://www.semanadelamadera.cl), donde se entregará información sobre modificaciones al proceso, respuesta a las consultas, etc. Toda la información publicada en dicho sitio web será considerada oficial.

### 06.1 Inscripción de los equipos

La inscripción de los equipos, se realizará a través del sitio web [www.semanadelamadera.cl](http://www.semanadelamadera.cl), sección concursos. El representante de cada equipo deberá registrarse para recibir un código con el que tendrá acceso para completar sus datos e ingresar la información requerida en la etapa de entrega.

### 06.2 Consultas y Modificaciones:

Las consultas o aclaraciones a las Bases del Concurso, deberán ser enviadas a través del sitio [www.semanadelamadera.cl](http://www.semanadelamadera.cl). Estas consultas deben ser realizadas por el representante de cada equipo. El director del Concurso, dará respuesta a estas consultas, las cuales se publicarán en el sitio web [www.semanadelamadera.cl](http://www.semanadelamadera.cl) y pasarán a formar parte de las Bases del Concurso.

### 06.3 Entrega digital de Anteproyectos:

La entrega digital de los anteproyectos se realizará en el sitio [www.semanadelamadera.cl](http://www.semanadelamadera.cl), donde se subirán los archivos especificados en el ítem DETALLE ENTREGA.

### 06.4 Selección participantes

El jurado evaluará según los criterios establecidos para seleccionar los mejores puntajes que pasarán a la segunda etapa, en la cual se realiza una presentación frente al jurado. Los equipos seleccionados serán informados según las fechas establecidas en el ítem CALENDARIO.

### 06.5 Presentación al jurado

Los equipos seleccionados deberán presentar su proyecto frente al jurado, quienes tendrán un tiempo determinado para realizar preguntas. Los equipos seleccionados deben preparar una presentación en el template (ppt) que se enviará en el comunicado de selección, además deben presentar una maqueta física, la cual, posteriormente, se entregará para ser exhibida en la Semana de la Madera 2025, según ítem CALENDARIO.

El formato de la presentación presencial será comunicado en el anuncio de los seleccionados, en el cual también se entregarán el tiempo máximo de cada presentación, detalles del prototipo, entre otros.

### 06.6 Votación del público

Se realizará un proceso de votación del público, el cual premiará al proyecto más votado.

### 06.7 Anuncio ganadores

Los ganadores serán anunciados el viernes 10 de octubre en la Ceremonia de Premiación 2025.

## 06.8 Exposición proyectos

Todos los proyectos participantes serán exhibidos digitalmente en la Semana de la Madera 2025, y en el caso de aquellos proyectos seleccionados, se exhibirán en láminas en A1 en conjunto con la maqueta física, cuyo envío desde regiones al lugar de la feria será realizado sin costo para el concursante, según las indicaciones que serán entregadas en el comunicado de selección. Es responsabilidad de los participantes cumplir con los requerimientos establecidos para el envío.

## 07 DETALLE ENTREGA

Los participantes deben ingresar con el código de acceso para completar sus datos y subir sus documentos.

El formulario de entrega digital requerirá ir completando campos y subiendo archivos para completar la ficha de cada concursante. Para mayor claridad se incluye link del ganador de la versión anterior <https://t.ly/ehlPO> el cual servirá como ejemplo para saber cómo se ven los diferentes campos que se solicitan:

### a) Ficha del Proyecto

Se debe completar un formulario con los datos del proyecto. La información de este formulario será visible y pública después de los resultados del concurso, por lo que se requiere buena redacción, ortografía y no abusar de las mayúsculas. La ficha incluirá

- Código de registro
- Nombre del proyecto
- Universidad y sede
- Nombres de integrantes del equipo
- Nombres de los profesores guía
- Descripción del proyecto (detalle en punto c)

### b) Láminas

Se entregarán 4 láminas apaisadas, de tamaños A1 (594mm x 841mm, cada una con el código del equipo identificador entregado en el proceso de inscripción Ej: ARQ-102. Es importante que no se incluyan los datos del equipo y tampoco el nombre de la Universidad, sólo debe ir el código de equipo que será el que los identifique.

(Ver información adicional en Anexo 1 y 2)

### c) Memoria del proyecto

Incluir memoria en el formulario con una extensión máxima de 750 palabras con la siguiente estructura:



**SEMANA DE  
LA MADERA**

Arquitectura  
Diseño  
Ingeniería  
Innovación  
Emprendimiento

- Título/nombre del proyecto
- Breve descripción general de la propuesta
- Desarrollo de la propuesta en base a criterios de evaluación: Generación conceptual, solución técnica y creación de valor a través del material, Solución formal y de producción, cualidad funcional, Impacto y potencialidad de la innovación. (planteados en punto 04)
- Código identificador del equipo.

La memoria debe ser 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. No se debe incluir los datos del equipo, participantes y Universidad.

#### D) Imágenes del Proyecto

Estas imágenes complementarán su ficha de proyecto, para ello solicitamos definir una imagen principal que representará al proyecto, más imágenes relevantes para la galería.

#### e) Video

Los participantes presentarán sus proyectos a través de un video simple explicativo del proyecto, de máximo 2 minutos. El video deberá contener al menos la explicación de los 4 criterios de evaluación, además de imágenes del prototipo o renders. El video se subirá como un link de Youtube o Vimeo. Los participantes deben asegurarse que el link se encuentre activo al menos hasta terminar la Semana de la Madera. No se debe incluir los datos del equipo y Universidad, sólo el código identificador.

**NOTA:** Esta información será utilizada para publicación en el sitio y/o medios de prensa, mencionando siempre la autoría de los proyectos. Así también, las imágenes captadas durante la exhibición en la Semana de la Madera tanto de los proyectos, así como de los equipos participantes podrían ser utilizadas para difusión del evento.

## 08 CALENDARIO

Contenido	Fecha
Lanzamiento bases del Concurso	9 de enero de 2025
Inscripción de los equipos	Desde el 10 de marzo hasta el 28 de julio de 2025
Consultas y respuestas	Hasta el 17 de junio de 2025

Entrega digital de Anteproyectos	Hasta el 28 de julio de 2025 a las 23:59 hrs.
Anuncio proyectos seleccionados	16 de agosto de 2025
Presentación proyectos seleccionados al jurado	Viernes 10 de octubre 2025
Votación del público	Semana 22 al 27 septiembre de 2025
Entrega de prototipos por parte de equipos seleccionados	8 de octubre de 2025
Resultados ganadores	En Ceremonia de Premiación viernes 10 de octubre de 2025
Exposición abierta	Durante Semana de la Madera 2025

## 09 PREMIOS

### Primer lugar:

- ✓ \$1.800.000
- ✓ Posibilidad de construir un mock up de 9 m2 de una sección del proyecto en la SDLM 2026
- ✓ Galardón entregado en ceremonia de inauguración
- ✓ Publicación en [www.madera21.cl](http://www.madera21.cl) y medios asociados.

### Segundo lugar:

- ✓ \$1.300.000
- ✓ Galardón entregado en ceremonia de inauguración
- ✓ Publicación en [www.madera21.cl](http://www.madera21.cl) y medios asociados.

### Tercer lugar

- ✓ \$700.000
- ✓ Galardón entregado en ceremonia de inauguración
- ✓ Publicación en [www.madera21.cl](http://www.madera21.cl) y medios asociados.

### • Proyecto más votado por el público.

- ✓ \$100.000
- ✓ Mención en la ceremonia de inauguración
- ✓ Publicación en [www.madera21.cl](http://www.madera21.cl) y medios asociados.



El jurado se reserva el derecho de declarar desierto alguno de estos premios, y/o de entregar Menciones Honrosas. Madera 21 de Corma, se reservará el derecho de publicación de estos proyectos, debiendo citar el nombre de los autores.

El pago del premio será transferido dentro de un período de 60 días después de haber sido anunciado a los ganadores en la ceremonia de inauguración de la Semana de la Madera 2025. Dentro de este período, se procederá a la verificación de la información proporcionada por los ganadores y a la coordinación de los detalles logísticos necesarios para la entrega del premio.

En caso que los ganadores no proporcionen los datos necesarios para hacer efectiva la entrega del premio dentro de los 8 meses corridos a partir de la notificación de los ganadores en ceremonia de inauguración de la Semana de la Madera 2025, la organización entenderá que los ganadores renuncian al premio, perdiendo todo derecho sobre el mismo.

Los ganadores son los únicos beneficiarios autorizados para recibir el premio, por lo que no es transferible a terceros y solo puede ser reclamado por el representante o por quien el equipo ganador designe. Cualquier intento de transferir, ceder o delegar el premio a terceros será considerado nulo y sin efecto. Esta restricción asegura mantener la integridad y equidad del proceso de premiación.

El monto de los premios debe ser distribuido en partes iguales a cada integrante de los equipos ganadores.

El premio en este concurso tiene la posibilidad de ser transferido a cualquier país de Latinoamérica, siendo entregado en dólares estadounidenses. No se contemplará la posibilidad de realizar la transferencia en otro tipo de moneda, y/o en cualquier otro tipo de propuesta, como por ejemplo euros o criptomonedas. Esto para garantizar la uniformidad y eficacia en la entrega del premio, así como facilitar la transacción financiera de los ganadores y de la organización en la región latinoamericana.

El monto del premio puede variar en el caso de transferencias internacionales, en los que se incluirá en el total los gastos de transferencia e impuestos por remesas internacionales.

## 10 JURADO

La evaluación de los proyectos estará a cargo de un jurado que sesionará en Santiago. La dirección del concurso en esta XX Versión, estará a cargo del arquitecto Francisco Moure.

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 este documento y a las respuestas a las consultas, modificaciones y anexos, que constituyen parte integral de las bases.

Los nombres de los miembros del jurado se informarán de manera oportuna a través del sitio web [www.semanadelamadera.cl](http://www.semanadelamadera.cl)

## 11 INCOMPATIBILIDADES

Eventuales incompatibilidades entre concursantes, director y jurados del concurso 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.

### Anexo 1: Láminas

#### ✓ Organización del Contenido:

La entrega constará de 4 láminas en formatos A1 (594mm x 841mm)

Las láminas serán planteadas respetando un orden y criterio que permita explicar con claridad los contenidos del concurso. No se debe incluir los datos del equipo, ni de la universidad, si es importante incluir el código identificador.

En primer lugar, las láminas dispondrán de una línea o frontera vertical, la cual será definida por los equipos en relación a tamaños y criterios de contenido. Esta frontera, o línea divisoria, dispondrá de espacio a la derecha para planimetría en todos sus formatos. Esto es fundamentalmente dibujos en línea como plantas, cortes, elevaciones, escantillones y detalles. En el tramo izquierdo, los concursantes deberán incorporar material gráfico que complementa la lectura de planimetría de manera de incorporar: perspectivas, axonométricas, cortes, elevaciones, textos, esquemas explicativos, entre otros.

Este esquema de entrega, busca que los estudiantes definan de manera anticipada los elementos entregables, y puedan trabajar sobre ellos, sin invertir tiempo en otros insumos que finalmente no serán mostrados en las láminas del concurso.

La estrategia expuesta, por cierto, puede aceptar variaciones en base a formatos y tamaños de cada proyecto. Como los tamaños y geometrías de cada proyecto serán diferentes según el caso, se espera que el instructivo sea una guía para ordenar la entrega más que una imposición que imposibilite mostrar bien los proyectos.

#### ✓ Contenido Sugerido:

##### Lámina 1:

Nombre del Proyecto

Ubicación

Contexto

Memoria

Esquemas explicativos de las operaciones del proyecto

Plano de emplazamiento

Imágenes del proyecto

Lámina 2

Plantas  
Elevaciones  
Isométrica Explotada  
Imágenes del Proyecto

Lámina 3

Cortes  
Escantillones  
Detalles de Uniones  
Imágenes del Proyecto

Lámina 4

Axonométricas  
Perspectivas  
Diagramas  
Imágenes del Proyecto

✓ **Planos de Emplazamiento. Escala 1: 500 – o similar:**

Plano del contexto donde se plantea la propuesta. Se incluirán los techos (si corresponde), accesos, vegetación, estacionamientos, calles adyacentes, construcciones vecinas, los nombres toponímicos y cualquier otra información necesaria para tener un cabal conocimiento del lugar escogido de la propuesta y su entorno.

De tratarse de terrenos cuyas pendientes sean de importancia para el diseño, se deberá señalar las curvas de nivel topográfico con sus respectivas cotas cada 50 cms.

Si se estima necesario se podrá completar este plano con croquis, leyendas o cualquier otro tipo de apoyo gráfico de modo de explicitar el lugar de la propuesta y su entorno.

En los planos debe aparecer el Norte, que se indicará lo más cercano al eje vertical, y hacia arriba o hacia la izquierda de la lámina, y los nombres toponímicos necesarios para su fácil comprensión.

✓ **Planos de Planta: Escala 1: 100 – 1:50 o similar**

Planos de planta de todos los niveles que sean necesarios para la comprensión del proyecto, con indicación de los nombres, organización y relaciones de los recintos. Además, se incluirán el mobiliario, artefactos sanitarios y alojamiento básico para la comprensión del proyecto. Deberán aparecer un sistema ordenado de cotas en el borde del dibujo que permita comprender las modulaciones, ejes y aspectos relativos a la estructura del proyecto.

En el dibujo deberán comparecer los elementos estructurales que entreguen claridad y sentido constructivo a la propuesta.

La escala debe ser explicitada en cada lámina o bajo cada dibujo (en caso de haber dibujos a distintas escalas en una misma lámina). Deben tener el norte en el mismo sentido, e idealmente en el mismo sentido que el Plano de Ubicación.

✓ **Planos de Elevaciones: Escala 1: 100 – 1:50 o similar**

Se presentarán las elevaciones necesarias para la correcta comprensión del proyecto por parte del Jurado. Las elevaciones deberán ser preferentemente sombreadas, con sombra arrojada, y contener todos los elementos que se estime conveniente para su mejor comprensión (Vegetación, personas, vehículos, mobiliario, cortes de taludes, etc.). La escala debe ser explicitada en cada lámina.

En el caso que el tamaño del proyecto haga inviable el dibujo a esta escala, se propone escoger una sección representativa que se haga cargo de este formato, y otra de menor tamaño que haga posible la lectura total del proyecto.

✓ **Planos de Cortes: Escala 1: 100 – 1:50 o similar**

Se presentarán todos los cortes necesarios para la correcta comprensión del proyecto por parte del Jurado. Los cortes deberán señalarse en todas las plantas.

En todos los cortes se indicará los niveles y el destino de los recintos. Se podrá presentar cortes con perspectiva y contener todos los elementos que se estime conveniente para su mejor comprensión. La escala debe ser explicitada en cada lámina o en cada dibujo. Todos los cortes deberán estar idealmente a la misma escala, la que deberá ser la misma de las elevaciones, e idealmente, la misma de las plantas.

En el caso que el tamaño del proyecto haga inviable el dibujo a esta escala, se propone escoger una sección representativa que se haga cargo de este formato, y otra de menor tamaño que haga posible la lectura total del proyecto.

✓ **Escantillones: Escalas 1:20, 1:10, 1:5.**

Contendrán los detalles y gráficos que cada equipo concursante estime necesario para transmitir una información suficiente sobre la estructura y su relación con el resto de los aspectos tecnológicos.

Se podrá incorporar dibujos axonométricos de secciones representativas: uniones, coronaciones, uniones con el suelo, cerramientos, entre otros.

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.

### ✓ Perspectivas:

Pueden ser realizados con técnicas gráficas computacionales o de cualquier tipo.

### ✓ Axonométricas

Se incentiva el uso de material axonométrico para mostrar las soluciones constructivas, así como también, para mostrar la condición de uso del proyecto, permitiendo entender los actos asociados al tipo de espacio propuesto por el diseño.

### ✓ Diagramas:

Se incentiva que los estudiantes desarrollen diagramas o esquemas explicativos que permitan ilustrar las decisiones del proyecto.

### ✓ Ejemplo de láminas



## Anexo 2: Maqueta

Aquellos proyectos seleccionados deberán presentar una maqueta física que permita visualizar el proyecto y sus atributos en plenitud.