

B A S E S

XV CONCURSO DISEÑO 2026

“El espacio público como refugio”

Índice

01 ANTECEDENTES	3
02 CONCURSANTES	4
03 TEMÁTICA	4
04 CRITERIOS DE EVALUACIÓN	8
05 PROCESO DE POSTULACIÓN, EVALUACIÓN Y RESULTADOS	9
<i>05.1 Inscripción de los equipos</i>	9
<i>05.2 Consultas y Modificaciones:</i>	9
<i>05.3 Entrega digital de Anteproyectos:</i>	9
<i>05.4 Selección participantes</i>	9
<i>05.5 Presentación al jurado</i>	9
<i>05.6 Votación del público</i>	10
<i>05.7 Anuncio ganadores</i>	10
<i>05.8 Exposición proyectos</i>	10
06 DETALLE ENTREGA	10
<i>a) Ficha del Proyecto</i>	10
<i>b) Láminas</i>	11
<i>c) Memoria del proyecto</i>	11
<i>d) Imágenes del Proyecto</i>	11
<i>e) Prototipo</i>	12
07 CALENDARIO	12
08 PREMIOS	13
<i>Primer lugar:</i>	13
<i>Segundo lugar:</i>	13
<i>Tercer lugar</i>	13
<i>Proyecto más votado por el público.</i>	13
09 JURADO	14
10 INCOMPATIBILIDADES	14
Anexo 1:	15
Anexo 2: Láminas	15
Anexo 3: Prototipo	17

01 ANTECEDENTES

Madera21 es el área de Innovación en madera de Corma (Corporación Chilena de la Madera), cuyo objetivo es fomentar el uso de la madera ya sea nativa o introducida en las áreas de la arquitectura, diseño, ingeniería e innovación y en transferir los conocimientos y tecnologías necesarios para hacerlo.

En este contexto y con el objetivo de involucrar estudiantes de diseño en el conocimiento y uso de la madera, Madera21 crea el año 2012 el primer concurso de diseño Madera21 - Corma.

“El espacio público como refugio”, la temática de la XIV versión del concurso de diseño organizada por Madera21, está orientada a generar propuestas en torno a las necesidades actuales.

El avance del **cambio climático** ha intensificado fenómenos como olas de calor, lluvias intensas, sequías prolongadas y aumento de la radiación solar. En este escenario, las ciudades y los espacios abiertos - avenidas, plazas, parques urbanos y parques nacionales- se enfrentan al desafío de ofrecer mejores condiciones de **confort climático, seguridad y bienestar** a quienes los habitan y visitan. Por otro lado, el aumento de las temperaturas y la mayor frecuencia de olas de calor.

Al mismo tiempo, se reconoce cada vez más el rol del espacio público como lugar de encuentro, recreación, actividad física, salud mental y construcción de comunidad. Sin embargo, gran parte de la infraestructura existente no está pensada como “refugio”: hay déficit de sombra, de lugares de descanso, de protección frente a eventos climáticos y de soluciones que cuiden los ecosistemas en parques y áreas naturales.

Frente a esto, surge la oportunidad de utilizar el diseño como herramienta para reconfigurar el espacio como refugios climáticos y ecológicos, posicionando plazas, avenidas y parques (incluidos los parques nacionales y áreas silvestres protegidas) como modelos de sostenibilidad y resiliencia.

En este contexto, la madera aparece como material estratégico: es renovable, almacena carbono, tiene baja huella ambiental y una gran versatilidad para el diseño de mobiliario, pasarelas, refugios y microarquitecturas de bajo impacto. Su uso contribuye a una bioeconomía más sustentable y permite mostrar, de manera tangible, cómo la elección de materiales también es una decisión climática.

Los objetivos generales del concurso son:

- Reconocer en el diseño una herramienta fundamental para la innovación de productos en madera.
- Promover el trabajo en equipo de profesores y estudiantes, 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 la exploración de la madera y de sus propiedades.
- Fomentar la investigación aplicada y la innovación de nuevas tecnologías en el diseño con madera.
- Estimular en los estudiantes la ejercitación creativa, desde la idea de un producto hasta su elaboración y oferta en el mercado.
- Introducir a los alumnos en el desarrollo completo del proceso de diseño: necesidad del cliente, propuesta conceptual, estudio del material, propuesta de diseño, costos, empaque y precio de venta.
- Promover el trabajo de profesionales y futuros profesionales con la madera, potenciando a Chile como un país referente en el diseño en madera

02 CONCURSANTES

Podrán participar en este Concurso los equipos de alumnos de Diseño y/o carreras afines de todas las Universidades y Centros de Formación Técnica y Profesional de Chile y Latinoamérica.

Se podrá incluir un colaborador en el proyecto, quien debe ser alumno de alguna otra carrera de la misma institución u otra que se considere pertinente, con el fin 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 definidos en estas bases, considerando fundamentalmente:

- 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 (si aplica).
- La formulación definitiva del programa de cada proyecto, de acuerdo con los lineamientos generales establecidos en las presentes bases.

03 TEMÁTICA

“El espacio público como refugio”

Considerando los efectos que el cambio climático está teniendo sobre las ciudades y la forma en que las habitamos, nos vemos enfrentados a la necesidad de implementar soluciones que permitan convivir en espacios más confortables.

El uso de materiales renovables que ayuden a disminuir la huella de carbono posiciona a la madera como el único material estructural capaz de contener CO₂ en su estructura, almacenándolo y aportando así al cuidado de nuestro planeta.

El XV Concurso de Diseño de Madera21 plantea desarrollar una solución rápida y escalable que permita transformar los espacios públicos de manera significativa, donde la madera y sus propiedades sean un aporte central al proyecto.

El concurso de Diseño invita a estudiantes y profesores a explorar el material: desde la madera aserrada (seca, bruta, cepillada, madera de pino, madera nativa, etc.) hasta la amplia variedad de tableros (finger joint, sólidos, terciados en sus múltiples variedades, etc.), considerando siempre las propiedades mecánicas, dimensionales y visuales de cada uno de ellos, y respondiendo a una necesidad real de nuestras ciudades a través del uso creativo de la madera.

El concurso invita a diseñar elementos en madera —mobiliario, dispositivos de sombra, refugios ligeros, pasarelas, miradores, áreas de descanso y encuentro, señalética, entre otros— que transformen el espacio público en un verdadero refugio para las personas y para el entorno.

Las propuestas podrán emplazarse en:

- **Ciudades y avenidas:** paseos peatonales, bandejones, costaneras, corredores verdes, accesos a equipamientos.
- **Plazas y parques urbanos:** zonas de estar, juego suave, ejercicio, contemplación, borde de agua, jardines comunitarios, plazas de bolsillo.
- **Parques nacionales y áreas naturales protegidas:** senderos, miradores, áreas de picnic, refugios de lluvia, refugios protectores contra incendios, refugios de sol y frío, puntos de observación, accesos y áreas de transición urbano–natural.

Se espera que la madera sea el material principal de las intervenciones, articulando protección climática, confort, integración paisajística y cuidado del entorno.

Enfoque

Se valorarán los diseños que exploren la relación entre la estética orgánica de la madera y la funcionalidad de los proyectos, respetando las características naturales del material, independientemente de si se trata de maderas nativas o introducidas.

Contexto

La humanidad enfrenta una crisis climática que exige repensar cómo se diseñan y construyen los espacios que compartimos. El espacio público, en todas sus escalas (desde una avenida arbolada hasta un parque nacional), puede convertirse en un refugio que:

- Proteja del calor excesivo, la radiación y la lluvia intensa.
- Ofrezca protección frente a incendios, cuando corresponda

- Ofrezca lugares de descanso, encuentro y contemplación.
- Ofrezca refugios en una montaña o circuito en un parque
- Ordene y suavice la relación entre el tránsito de personas y los ecosistemas, especialmente en áreas naturales sensibles.
- Eduque sobre sostenibilidad, biodiversidad y cambio climático a través del propio diseño.
- Ofrezca servicios básicos asociados a la permanencia y uso de los espacios.

Entender el espacio público como refugio implica no solo agregar equipamiento, sino imaginar nuevas formas de habitar el exterior: más sombreadas, más lentas, más cuidadosas con el territorio. Al utilizar la madera como material protagonista, el concurso busca mostrar que es posible construir refugios climáticos y ecológicos que sean al mismo tiempo bellos, responsables y replicables, contribuyendo a que ciudades, plazas y parques nacionales se consoliden como ejemplos de cómo enfrentar el cambio climático desde el diseño y la arquitectura del paisaje.

Tema: “El espacio público como refugio”

Los proyectos pueden proponer elementos de [mobiliario](#), [equipamiento](#), [techumbre](#), [pisos u otro sistema de diseño en madera](#) para espacios públicos (plazas, parques, pasajes, bandejones, patios abiertos de equipamientos, accesos, etc.), entendidos como [refugios](#)

Este planteamiento es especialmente relevante cuando se trabaja con un material noble y natural como la madera. Proveniente de fuentes renovables y con un ciclo de vida sostenible, la madera es un recurso que, al igual que los sistemas naturales, puede ser utilizada de manera responsable para crear objetos y estructuras funcionales y estéticamente significativas.

El concurso promueve la búsqueda de estos principios a través del diseño, desafiando a los participantes a:

- ✓ Observar y entender la estructura que presenta naturalmente la madera (temperaturas, dirección de la fibra, color, especie, etc.)
- ✓ Aplicar estos conceptos al diseño de productos, mobiliario o estructuras.
- ✓ Explorar la madera como material principal, destacando su versatilidad y potencial constructivo.

¿Que buscamos?

- ✓ Intervenciones urbanas innovadoras que den nueva vida a espacios desatendidos o utilizando enfoques tácticos y soluciones de bajo costo.
- ✓ Proyectos que fomenten la inclusión y la seguridad para los habitantes de la ciudad y los espacios naturales.
- ✓ Ideas que no solo resuelvan problemas funcionales, sino que también fomenten la interacción social y el uso activo de los espacios urbanos.
- ✓ Proyectos de pequeña escala con gran impacto, donde se demuestre que una intervención bien pensada y temporal puede generar un cambio positivo en la percepción y el uso de un espacio por personas mayores.

- ✓ **Transformaciones creativas** que reinterpreten el uso de espacios cotidianos
- ✓ Proyectos que utilicen las **propiedades únicas de la madera**, como sus nudos, vetas y texturas para crear diseños innovadores, funcionales y estéticamente atractivos.
- ✓ Ideas que fusionen la belleza natural de la madera con soluciones de diseño contemporáneo.
- ✓ **Propuestas que respeten el origen del material y sus características**, (maderas nativas o introducidas), y que utilicen su estructura interna para desarrollar nuevos conceptos de diseño
- ✓ **Sostenibilidad:** Inspirarse en sistemas naturales minimiza el desperdicio y promueve la eficiencia material.
- ✓ **Revaloración del Material:** La madera, como material natural, permite crear propuestas con un impacto ambiental reducido y alta durabilidad.

Al vincular estos conceptos con el uso de la madera, el concurso busca posicionar al diseño como un puente entre la creatividad, la ciencia y la sostenibilidad.

Los participantes podrán diseñar desde un objeto, mobiliario de descanso y encuentro, dispositivos de ejercicio, dispositivos de juego, sombra y refugio climático, elementos de apoyo, estructuras o queiebravistas hasta refugios de descanso, educacionales o de servicios.

En todos estos casos se espera que:

- ✓ La madera sea el material principal.
- ✓ Se ponga el valor de la madera y sus atributos, tales como patrones, formas o principios estructurales naturales.
- ✓ Se prioricen principios de sostenibilidad, innovación y potencial de reutilización.
- ✓ Estudien patrones y sistemas naturales aplicados al diseño.
- ✓ Consideren soluciones sostenibles, desmontables y reutilizables.
- ✓ Incorporen eficiencia estructural y funcional.
- ✓ Incorporen criterios de **accesibilidad universal, seguridad, ergonomía y confort climático**,

La investigación sobre este elemento base: sus dimensiones, disponibilidad, posibilidades de mecanización, especie y formato; a partir de materiales existentes en Chile, servirá como base para proponer soluciones de mayor valor agregado que puedan ser escalables.

De la pieza de madera inicial elegida se debe llegar a la propuesta de un objeto o sistemas de productos que cumplan con los siguientes criterios:

- a. Diseño / Forma / Función, usabilidad del producto.
- b. Producto innovador, ya sea en su propuesta conceptual, proceso productivo, adaptación a los nuevos estilos de vida, modos de consumo, tecnológica, social, cultural, etc.
- c. Viabilidad de producción, ya sea a pequeña escala o de producción masiva.
- d. Comercializable B2C (Business to Consumer), ya sea terminado o para armado.

04 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.

- **Estudio del material madera (10%)**

Investigar posibilidades del material: tipos de madera (nativa o exóticas), vetas, cortes de la madera, escogiendo la apropiada para cada tipo de proyecto.

- **Propuesta conceptual, creación de valor y solución técnica a través del material (25%)**

- Definición de la necesidad del mercado a responder
- Proceso de conceptualización y resolución del proyecto en madera
- Las soluciones técnicas de la madera se encuentran resueltas de manera óptima y eficiente (uniones, ensambles y otros)
- El uso de madera en el proyecto le agrega valor.

- **Solución formal y de producción (25%)**

- La solución propuesta cuenta con un diseño con argumentos y coherente
- Se identifica un proyecto con buena calidad de manufactura
- Correcta selección del formato y tipo de madera, su incorporación en la propuesta y su solución final.

- **Cualidad funcional (20%)**

- Se identifica un producto que considera las propiedades de la madera y donde la resolución técnica es coherente con estas condiciones.
- El producto diseñado cumple en su funcionalidad con los aspectos descritos en la temática del concurso.

- **Impacto y potencialidad de la innovación (20%)**

- Se reconoce un proyecto que identificó espacios de oportunidad relevantes para la generación del proyecto.
- Se identifica un proyecto diferente a productos similares en su categoría, se reconoce como producto creativo ya sea en su solución formal, funcional o en su propuesta conceptual.
- Las técnicas utilizadas agregan valor al estado del arte actual del uso de la madera en el ámbito del diseño
- El proyecto presenta potencial y proyección de escalamiento.

05 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, donde se entregará información sobre modificaciones al proceso, respuesta a las consultas, etc. Toda la información publicada en dicho sitio web será considerada oficial.

05.1 Inscripción de los equipos

La inscripción de los equipos se realizará en la [Plataforma de Concursos de Madera21](#) en donde deberán **Registrarse en la plataforma** seleccionando el concurso correspondiente e ingresando los datos del representante del equipo. Esta acción generará un código de identificación para el equipo, el cual será enviado por correo electrónico. Este código facilitará la gestión y el seguimiento del proceso. Ante cualquier duda comuníquese con nosotros a concursosmadera21@corma.cl.

05.2 Consultas y Modificaciones:

Las consultas o aclaraciones a las Bases del Concurso, deberán ser enviadas a través del sitio 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 y pasarán a formar parte de las Bases del Concurso.

05.3 Entrega digital de Anteproyectos:

La entrega digital de los anteproyectos se realizará en la [Plataforma de Concursos de Madera21](#). Para ello, los participantes deberán **Acceder a su cuenta de postulación** y dirigirse al banner correspondiente al concurso en el que participa. A continuación, deberá completar el **formulario** con el código, datos y archivos especificados en el apartado “DETALLE ENTREGA”.

05.4 Selección participantes

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

05.5 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 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 2026, según ítem CALENDARIO.

El formato de la presentación (presencial u online) 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.

05.6 Votación del público

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

05.7 Anuncio ganadores

Los ganadores serán anunciados en la Ceremonia de Premiación 2026.

05.8 Exposición proyectos

Todos los proyectos seleccionados serán exhibidos en formato A2 en la Semana de la Madera, entre el 1 y el 4 de octubre de 2026. Se exhibirá además el prototipo físico, cuyo envío desde regiones al lugar de la exposición, 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.

06 DETALLE ENTREGA

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://shorturl.at/7R0xN> 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 3 láminas apaisadas, de tamaño A2: (420mm x 594mm) cada una con el diseño y material del proyecto, además de incluir el código del equipo (identificador) entregado en el proceso de inscripción (Ej: DIS102). 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.

Una de estas 3 láminas deberá estar especialmente dedicada a mostrar de manera tridimensional el proyecto, y los detalles de la solución a través de la madera. Es por esto, que esta lámina puede salirse de los ejemplos de lámina presentados a continuación, es decir, puede contener solo imágenes sin planimetría.

(Ver información adicional en Anexo 2)

c) Memoria del proyecto

Memoria en formato carta, debe tener un máximo de 750 palabras con la siguiente estructura:

- 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) Prototipo

En caso de que el proyecto sea seleccionado, los participantes deberán presentar un prototipo del proyecto a escala 1:1 o la que mejor represente el proyecto. Es importante que el prototipo represente de manera acabada las soluciones constructivas y de diseño. Se valorará también el embalaje del producto en caso de que aplique.

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.

07 CALENDARIO

Contenido	Fecha
Lanzamiento bases del Concurso	15 de enero de 2026
Inscripción de los equipos	Desde el 9 de marzo hasta el 3 de agosto de 2026
Consultas y respuestas	Hasta el 17 de julio de 2026
Entrega digital de Anteproyectos	Hasta el 3 de agosto de 2026 a las 23:59 hrs.
Anuncio proyectos seleccionados	Semana del 25 de agosto de 2026
Presentación proyectos seleccionados ante el jurado	2 de octubre de 2026 (fecha sujeta a cambio)
Votación del público	21 al 28 septiembre de 2026
Entrega de prototipos por parte de equipos seleccionados	30 de septiembre de 2026 (fecha sujeta a cambio)
Resultados ganadores	En ceremonia de Premiación 2 de octubre 2026 (fecha sujeta a cambio)
Exposición abierta	1-4 de octubre Durante la Semana de la Madera 2026 (fecha sujeta a cambio)

08 PREMIOS

Primer lugar:

- ✓ \$1.800.000
- ✓ Galardón entregado en la ceremonia de premiación de los concursos 2026
- ✓ Publicación en www.madera21.cl y medios asociados.

Segundo lugar:

- ✓ \$1.300.000
- ✓ Galardón entregado en ceremonia de premiación 2026
- ✓ Publicación en www.madera21.cl y medios asociados.

Tercer lugar

- ✓ \$700.000
- ✓ Galardón entregado en la ceremonia de premiación de los concursos 2026
- ✓ Publicación en www.madera21.cl y medios asociados.

Proyecto más votado por el público.

- ✓ \$100.000
- ✓ Mención en la ceremonia de premiación de los concursos 2026
- ✓ Publicación en 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. Madera21 de Corma, se reservará el derecho de publicación de estos proyectos, debiendo citar el nombre de los autores.

*Los premios no son transferibles a terceros que no hayan integrado los equipos ganadores

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 2026. 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 2026, 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.

09 JURADO

La evaluación de los proyectos estará a cargo de un jurado que sesionará en Santiago. La dirección del concurso en esta XV Versión, estará a cargo del diseñador y Senior Consultant Asociado en Idemax, Sebastián Amaral.

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

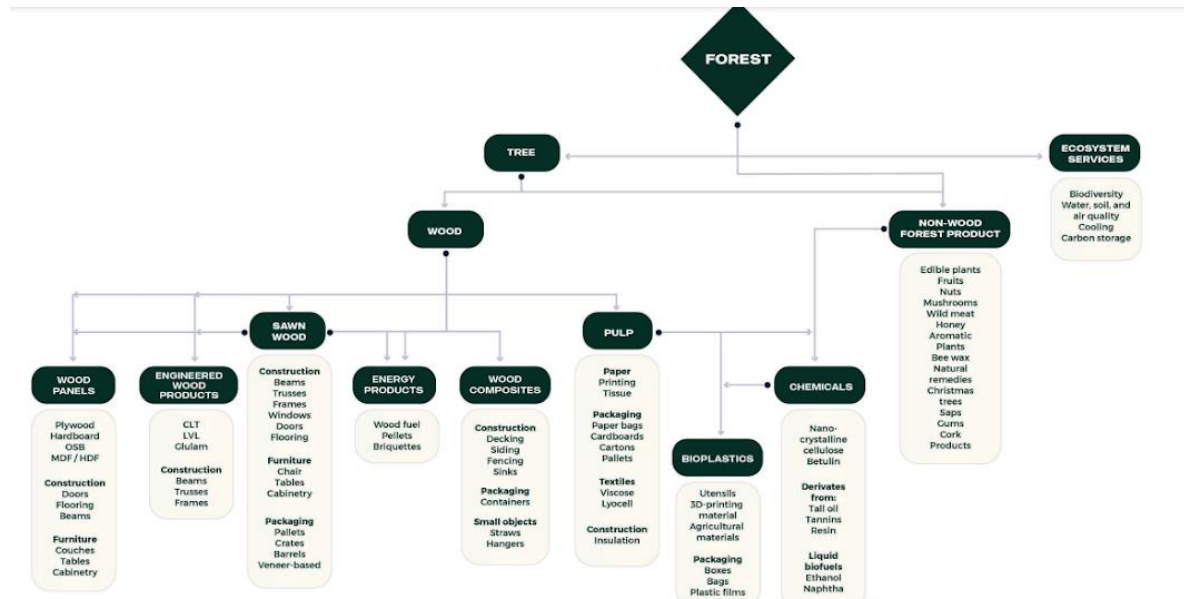
10 INCOMPATIBILIDADES

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

Anexo 1:

Fuente: Forest products in the global bioeconomy: Enabling substitution by Wood-based products and contributing to the Sustainable Development Goal, FAO, 2021

Figura 3.1. Vías típicas de utilización de productos madereros



Anexo 2: Láminas

Formato Sugerido:

La entrega constará de 3 láminas en formato A2 (420 X 594mm), en orientación apaisada, debe contener los elementos mínimos aquí descritos, sin embargo, la diagramación que depende de la extensión de textos, títulos o tamaños de imágenes puede variar según sus necesidades. No se debe incluir los datos del equipo, participantes y universidad, sólo el código identificador.

Ejemplo de lámina 1

CONCURSO DE DISEÑO 2020

SEMANA DE LA MADERA

TÍTULO DEL PROYECTO DE DISEÑO

Bajada Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

MATERIAL GRÁFICO

Área de diagramación libre, debe contener los siguientes elementos:

Perspectivas, axonométricas, cortes perspectivas, textos, esquemas explicativos, renders, imágenes y otros.

PLANIMETRÍA

Área de diagramación libre, debe contener los siguientes elementos:

Plantas, cortes, elevaciones, escantillones y otros detalles.

LÁMINA 1 DEL EQUIPO: **ESCRIBIR EL CÓDIGO AQUÍ**

Ejemplo de lámina 2

CONCURSO DE DISEÑO 2020

SEMANA DE LA MADERA

MATERIAL GRÁFICO

Área de diagramación libre, debe contener los siguientes elementos:

Renders, fotos del prototipo, fotomontajes u otros.

MATERIAL GRÁFICO

Área de diagramación libre, debe contener los siguientes elementos:

Renders, fotos del prototipo, fotomontajes u otros.

LÁMINA 2 DEL EQUIPO: **ESCRIBIR EL CÓDIGO AQUÍ**

Ejemplo de lámina 3



Anexo 3: Prototipo

Aquellos proyectos seleccionados deberán presentar un prototipo del proyecto a escala 1:1 o 1:20 (según criterio de los participantes) en el momento de la presentación ante el jurado.

Estos prototipos serán presentados durante la muestra de la Semana de la Madera 2026.