



FAHNEU
las plazas de Chile

III CONCURSO ARQ & DISEÑO MI PARQUE / FAHNEU

NOS VEMOS EN LA PLAZA
Los jóvenes y el espacio público

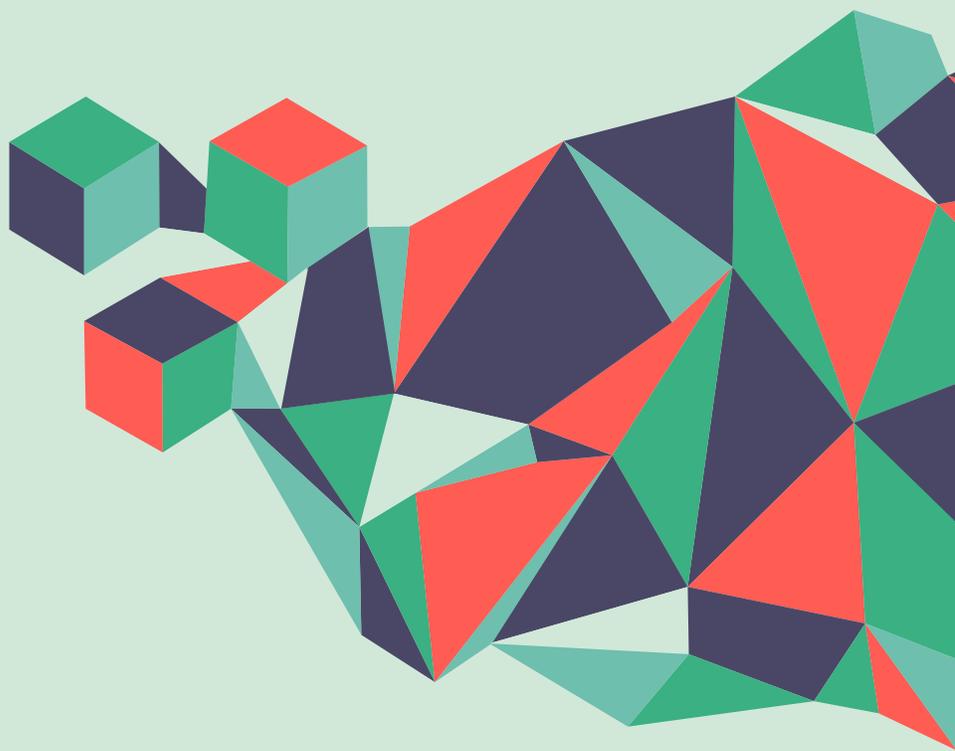


BASES

Colaboran:



COLUMBIA
GLOBAL
CENTERS | SANTIAGO



ÍNDICE

	Página
1. Organizadores	/ 03
2. El Desafío	/ 04
3. Marco teórico. Espacio Público y juventud	/ 05
4. Concurso	/ 06
5. Proyecto	/ 06
6. Evaluación	/ 07
7. Postulación	/ 08
8. Participantes	/ 09
9. Jurado	/ 10
10. Premios	/ 10
11. Cronograma	/ 11
12. Términos y Condiciones	/ 11
13. Información de Contacto	/ 12
14. Bibliografía	/ 12

1. ORGANIZADORES

Fundación Mi Parque nace en 2008 con la misión de crear sentido de comunidad a través de la recuperación participativa de áreas verdes en los barrios del país donde más se necesitan. Desde sus inicios, Mi Parque ha contribuido a construir más de 300 proyectos de áreas verdes, sumando 500 mil mt² e impactando a cerca de 480 mil personas beneficiadas, logrando así un aporte importante en la lucha por brindar espacios de calidad a todos los chilenos.

Por su parte, Fahneu, es una empresa líder en equipamiento urbano, con más de 50 años de experiencia en el diseño y desarrollo de juegos infantiles, mobiliario, máquinas de ejercicio y soluciones de suelo y sombra. Su misión es ser parte de la construcción de un mejor espacio público para el encuentro de toda la sociedad, aportando el valor de hacer las cosas bien y

con calidad. Desde sus inicios, han realizado proyectos desde Arica a Punta Arenas y en los últimos 6 años en Sudamérica.

Ambas entidades trabajan día a día con el objetivo de construir más y mejores espacios públicos, considerando estos como un elemento fundamental para asegurar una mejor calidad de vida urbana de los ciudadanos. Además, buscan promover la importancia elevar los estándares de calidad en el diseño y construcción de espacios públicos, así como también una mayor accesibilidad a estos. Finalmente, y con el fin de alcanzar estos objetivos, se comparte el interés en promover el talento y la innovación, razón por la cual nace la idea de realizar un concurso anual de diseño enfocado en el juego y el espacio público.



2. EL DESAFÍO

Según la reconocida organización internacional “880 cities”, —que busca generar urbes más inclusivas e integradoras— cuando las ciudades son una experiencia agradable tanto para niños de 8 años como para adultos de 80, será una ciudad más justa y vibrante para todos.

A lo largo del tiempo, Mi Parque y Fahneu, ambos desde su área de expertise, han podido observar que aun cuando los jóvenes en Chile son más de 4 millones de personas, representando un 24% de la población total (Ministerio de Desarrollo Social, 2017), existe una limitada oferta de equipamiento urbano que les permita disfrutar de los espacios públicos —como sí lo tienen niños y adultos—. De hecho, según índices de la OMS el 80% de los adolescentes en Chile vive en una condición sedentaria (menos de 60 minutos de actividad física moderada o vigorosa todos los días de la semana) (Schüller, 2017).

De igual manera, es habitual que ante la presente problemática, el espacio público suela tomar una identidad determinada por conductas dominantes —normalmente establecidas por los adultos— que favorecen la exclusión de los jóvenes —muchas veces sin razones bien fundadas—. (Armas-Díaz, 2016). A raíz de lo anteriormente explicado, los jóvenes suelen evitar los espacios públicos, reapropiar los espacios públicos abandonados o usar ciertos espacios públicos populares en horas nocturnas. Lo cual, sumado a la falta de heterogeneidad que debería primar para

garantizar las reglas de buena convivencia, termina propiciando usos no deseados que enclaustran al joven en una identidad estigmatizada (Saraví, 2004).

Entendiendo que la juventud es un periodo de transición hacia la adultez, la necesidad de recreación, esparcimiento y socialización son esenciales para el desarrollo físico, psicológico y social de los jóvenes. Es por ello que el tiempo libre de calidad puede significar —a efectos de la de inclusión social— mayor acceso a oportunidades y un desarrollo integral (ONU, 2003).

Si bien existen proyectos de gran envergadura como skateparks o polideportivos, el gran costo de su inversión imposibilita su replicabilidad, sobre todo en contextos de mayor vulnerabilidad. Es por ello que creemos que existe una gran oportunidad para desarrollar equipamientos de menor escala que puedan instalarse en distintos contextos y realidades urbanas. En ese sentido, el desafío para esta nueva versión busca reflexionar y explorar en la capacidad que puedan tener los equipamientos ligados al espacio público como herramientas no solo de juegos y recreación, sino también como potenciadores de la vida social, que sean capaces de atraer a este segmento de la población a las plazas y parques de nuestro país como una forma de prevenir factores de riesgo.

3. MARCO TEÓRICO

ESPACIO PÚBLICO Y JUVENTUD

La juventud es definida como un periodo entre los 15 y los 29 años donde las personas transitan desde la niñez a la condición adulta, y durante la cual se producen importantes cambios biológicos, psicológicos y culturales (CEPAL, 2000). La juventud está representada por: adolescentes (15 a 19 años) marcados por la culminación de la secundaria; jóvenes (20 a 24 años) caracterizados por la continuación de estudios terciarios o la transición temprana al mercado laboral; y los adultos jóvenes (25 a 29 años) destacados por la inserción generalizada al mercado laboral (Ministerio de Desarrollo Social, 2003).

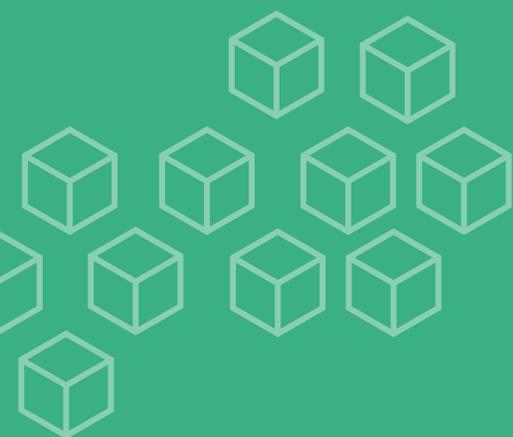
Partiendo de la anterior caracterización, una diferencia importante entre los jóvenes y los adultos, radica en el uso del tiempo. Para los jóvenes —especialmente entre 15 y 19 años— el uso de tiempo es discrecional, ya que poseen una cantidad de horas en las que no se les exige estar oficialmente en la escuela u ocupados en algún quehacer doméstico o trabajo remunerado (ONU, 2003). Es por ello que esta nueva versión pretende poner especial foco en el diseño de equipamiento

para la población joven que transita entre los 15 y 19 años, como un grupo que se ve enfrentado a diversos factores de riesgo y que al mismo tiempo se encuentra en la construcción de una identidad —individual y colectiva—.

En este sentido, crear un equipamiento para los jóvenes implica tomar en cuenta tres dimensiones:

- 1) Identidad y autonomía.**
- 2) Recreación y ocio.**
- 3) Relaciones sociales.**

En síntesis, desde la experiencia de Mi Parque y Fahneu trabajando junto a jóvenes, proponen que un equipamiento diseñado para ellos es aquel que les permite estar insertos en un entorno heterogéneo, pero siendo capaz de ofrecer espacios donde ellos puedan tener sus propias reglas —sin que vayan en desmedro del bienestar de los otros—. Asimismo, incluye la posibilidad de llevar a cabo usos colectivos —como el deporte y la socialización— y usos individuales e introspectivos.



4. CONCURSO

En esta oportunidad, la tercera versión del Concurso de Diseño e Innovación Mi Parque Fahneu se llama **‘Nos vemos en la plaza’** y tiene por objetivo desarrollar equipamiento para espacio público enfocado en los jóvenes.

Este desafío está dirigido a estudiantes universitarios y jóvenes profesionales de las carreras de Arquitectura y Diseño de todo Chile para que puedan colaborar con ideas innovadoras a romper los paradigmas existentes y brindar oportunidades encuentro y ocio para todos.

5. PROYECTO

El encargo del concurso “Nos vemos en la plaza” llama a los participantes a diseñar un prototipo de juego o equipamiento para parques y plazas que potencie el encuentro, ocio y socialización de los jóvenes en el espacio público.

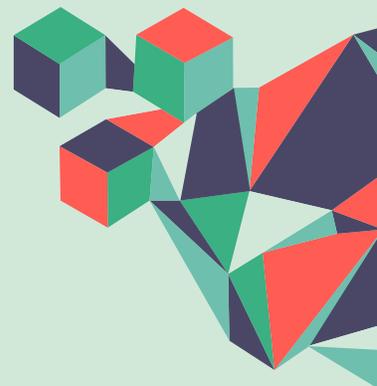
Es importante considerar que la propuesta no deberá responder a un lugar específico sino más bien a un prototipo que pueda ser replicable en contextos diversos de parques, plazas y espacios públicos a lo largo del país.

Desde el punto de vista técnico, se pide llegar a una propuesta que considere la factibilidad de su futura implementación, por lo que hay que tener particular atención en la

En este sentido, el desafío busca reflexionar y explorar en la capacidad que tienen los elementos lúdicos de los espacios públicos como una herramienta no solo de juego y recreación infantil, sino también de inclusión e integración social, abriendo y explorando nuevos imaginarios acerca de las potencialidades que tienen estos espacios para la promoción de una sociedad más humana.

elección de los materiales, a sus soluciones constructivas, a su seguridad y a su calidad, pensándola como un equipamiento que podría ser instalado por cualquier municipio o institución a lo largo de Chile.

En cuanto a la materialidad, se considerará pertinente el uso de cualquier material apto para este tipo de diseños y que se pueda encontrar en el mercado chileno, considerando por sobre todo la durabilidad y la mantención (solo como referencia, se deja un link donde se muestran los materiales usados por la empresa Fahneu: <http://www.fahneu.cl/materialidad/>).



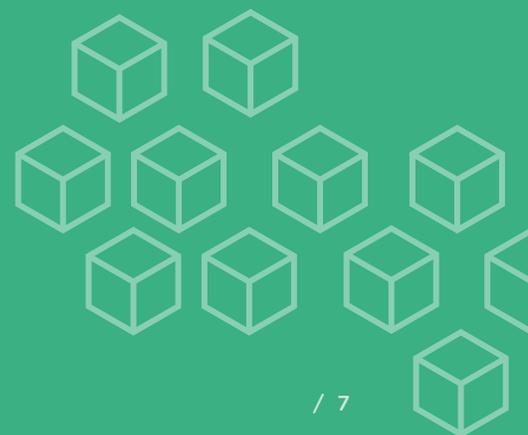
6. EVALUACIÓN

A continuación se presenta la rúbrica en base a la cual se evaluarán las propuestas, la que deberá ser considerada por los participantes para los proyectos desarrollados y bajo la cual el jurado se regirá para seleccionar las propuestas ganadoras. En las primeras fases, de pre-selección y evaluación inicial por parte del jurado, se tomarán en cuenta los siguientes:

Criterio de evaluación	Definición
<i>Conceptualización</i>	Capacidad de reconocer el usuario objetivo y presentar una solución apropiada.
<i>Diseño innovador</i>	Capacidad de presentar una propuesta original e innovadora al problema planteado.
<i>Factibilidad</i>	Capacidad de llevar a cabo una propuesta sólida que sea factible de construir técnica y económicamente.

Finalmente, los seleccionados deberán presentar, en el día de la premiación, sus diseños ante el jurado y el público presente. La presentación no podrá sobrepasar los 5 minutos.

Criterio de evaluación	Definición
<i>Presentación</i>	Capacidad de exponer de forma clara la propuesta, mostrando los mayores potenciales de manera sintética.



7. POSTULACIÓN

En cuanto a la postulación, se deberá entregar solo y de manera obligatoria:

1. Una memoria del proyecto que resuma la propuesta, su conceptualización e incluya:

- a. ¿Qué? Explicar de forma sintética, a manera de un abstract, en qué consiste la propuesta. Máximo 100 palabras.
- b. ¿Para quiénes? Presentar el concepto en términos de los usuarios objetivos y su integración con el entorno. Máximo 100 palabras.
- c. ¿Cómo? Cuáles serán las estrategias de diseño que se proponen para dar respuesta a/ los problemas planteados. Máximo 200 palabras.

2. Una lámina tamaño 77x110 cm. en formato apaisado, donde se presente la propuesta y contenga:

- a. Justificación de propuesta desarrollada, apoyado de texto, esquemas, referentes u otros.
- b. Definición y conceptualización del problema y del usuario.
- c. Presentación de las ideas fuerza respecto al juego y el uso de los jóvenes.
- d. Axonometría del prototipo. Se aceptará la incorporación de imágenes referenciales que muestren soluciones constructivas, materialidades, color, etc.
- e. Esquemas de uso que muestren de manera gráfica de qué formas se piensa que los usuarios puedan interactuar con el prototipo.
- f. 1 o más imágenes del proyecto, que represente el prototipo y su uso. Para esto es importante contextualizarlo en una plaza o parque, que puede ser ficticio o real según se estime conveniente.
- g. Presentación de materialidad a utilizar.
- h. Cualquier otra gráfica que el/los participantes consideren pertinentes para presentar de mejor manera la propuesta, con el fin de dar a entender mejor y lo más sintéticamente posible el proyecto.

Cada lámina deberá estar diseñada según el formato indicado, en la que se deberá incluir el número de inscripción (entregado vía correo electrónico una vez realizada la inscripción del participante del concurso en la página web) en un rectángulo de 6x3 cm ubicado en la esquina inferior derecha. Es fundamental tener en consideración una correcta diagramación y gráfica para una fluida lectura de la propuesta.

La lámina deberá cargarse en el sitio web de postulación en formato digital JPG a 150 dpi con un tamaño máximo de 25MB. La memoria deberá redactarse en el formulario de postulación de la página web.

8. PARTICIPANTES

Podrán participar de este concurso cualquier estudiante o profesional residenciado en Chile, nacional o extranjero, de las carreras de arquitectura y diseño que no superen los 30 años al momento de cierre de las postulaciones. Si bien el concurso no está dirigido a estudiantes y profesionales de otras disciplinas, se da la posibilidad de incluir dentro de los equipos a estudiantes o profesionales de otras carreras (cumpliendo con las mismas condiciones de edad), con el fin de fomentar el trabajo interdisciplinario y en pos de lograr mejores resultados.

Se podrán postular propuestas de manera individual o grupal, teniendo que registrar el RUT del integrante responsable de la postulación. En el caso de existir más de un integrante, sus nombres deberán inscribirse en las casillas correspondientes en la página web, no pudiendo inscribir a más de 3 integrantes

en total. Tanto las postulaciones individuales como grupales deben cumplir todos los requisitos mencionados anteriormente.

Sin embargo, y sin perjuicio de cumplir con las condiciones anteriores al momento de postular, estarán excluidos de participar:

1. *Miembros del jurado.*
2. *Parientes hasta de segundo grado de consanguineidad y primero de afinidad con los miembros del jurado y de personas que hayan participado en la elaboración de las bases o en la organización del concurso.*
3. *Las personas que hayan participado en la elaboración de las bases o en la organización del concurso.*



9. JURADO

En una primera instancia, un comité conformado por miembros de Fundación Mi Parque y Fahneu evaluará las propuestas recibidas con el fin de preseleccionar las 10 propuestas que según la pauta de evaluación sean las más destacadas. Luego, en el día de la ceremonia de premiación, el jurado evaluará las presentaciones de los 10 proyectos que avanzaron a la ronda final para la selección de los ganadores.

El jurado estará compuesto por un grupo de expertos de distintos enfoques y disciplinas afines a los objetivos del concurso. Estos serán:

- **Carlos Aubert**
Ingeniero Comercial
Director Ejecutivo Fundación Mi Parque
- **Diego Aguilar**
Arquitecto
Director Ejecutivo Fahneu
- **Giovana Franceschetto**
Arquitecta
Directora Ciudad Emergente
- **José Miguel Gómez**
Arquitecto
Co-Fundador y Director Espacio Lúdico
- **Gonzalo García**
Arquitecto
Encargado Programa Parques Urbanos Parque Metropolitano de Santiago
- **Nicolás Stutzin**
Arquitecto
Miembro del Santiago Research Cell
Columbia University

10. LOS PREMIOS

Se entregarán 3 premios a las propuestas que el jurado considere mejores según la rúbrica anteriormente explicitada:

1. Primer lugar: **1 millón de pesos** para el o los autores de la propuesta.
2. Segundo lugar: **400 mil pesos** para el o los autores de la propuesta.
3. Tercer lugar: **200 mil pesos** para el o los autores de la propuesta.

El pago de impuestos u otros tipos de gravámenes que la legislación vigente contemple para este tipo de concursos, será de exclusiva responsabilidad de los ganadores del concurso, excluyendo a los organizadores de toda responsabilidad de pago al respecto.



11. CRONOGRAMA

- **Lanzamiento del concurso:** 16 abril 2017
- **Etapa inscripción y postulación:** 16 abril - 25 mayo 2017
- **Cierre de inscripción y postulación:** Viernes 25 mayo 2017 (hasta las 13:00 hrs)
- **Anuncio finalistas:** 4 junio
- **Premiación final:** 21 junio



12. TÉRMINOS Y CONDICIONES

1. Se dará por hecho que al participar del concurso el o los participantes aceptan estas bases y todo lo que se establece en ellas.
2. Los participantes declaran que los proyectos, imágenes, planos y cualquier otro material con el que participen son de su exclusiva autoría o han sido creados en uso de obras de terceros, cuya utilización está expresamente autorizada por los respectivos titulares de aquellas obras. En este sentido, Fundación Mi Parque y Fahneu, quedan liberados de toda responsabilidad en caso de reclamos o acciones entabladas en razón de transgresiones a la propiedad intelectual o industrial de terceros.
3. Los organizadores del concurso pueden invalidar las propuestas que incurran en las infracciones anteriormente mencionadas.
4. El jurado se reserva el derecho a declarar desierto cualquiera de los premios, sin expresión de causa, así como a otorgar menciones honorosas.
5. Los participantes reconocen y declaran, que con la aceptación de estas bases, ceden a Fundación Mi Parque y a Fahneu, todos los derechos de propiedad intelectual e industrial que recaigan sobre las obras o cualquier obra derivada de aquellas. Los participantes se comprometen, de ser necesario, a suscribir cualquier documento y a prestar toda la colaboración a Fundación Mi Parque y a Fahneu para otorgar efecto jurídico a la cesión de los derechos sobre las obras.

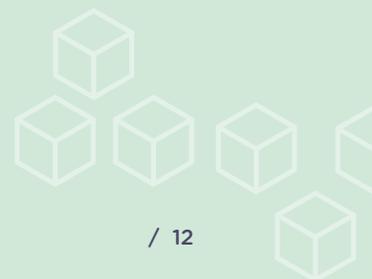
6. Fundación Mi Parque y Fahneu tienen plenas facultades para utilizar el material postulado, incluyendo, pero no limitándose a, su reproducción, publicación, comunicación pública y modificación, con cualquier fin y sin previo consentimiento.
7. Las partes dejan constancia, con previo consentimiento de los autores, que solo Fahneu podrá reproducir y fabricar estas obras, tanto para clientes o para proyectos especificados por Fundación Mi Parque, con el afán de que los juegos sean reproducibles en las plazas, espacios públicos y comunidades donde se requiera a lo largo del país.

13. INFORMACIÓN DE CONTACTO

Tanto para la fase de preguntas como para cualquier problema con la inscripción o postulación escribir a: **concursofahneu@miparque.cl**

14. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Desarrollo Social.** (12 de Octubre de 2017). Jóvenes: síntesis y resultados. Observatorio Social. Santiago: Panorama Casen. Obtenido de http://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/casen-multidimensional/casen/docs/CASEN_2015_Resultados_Jovenes.pdf
- Schüller, P.** (6 de Abril de 2017). La Nación. Obtenido de <http://lanacion.cl/2017/04/06/ninos-y-adolescentes-chilenos-son-los-menos-activos-a-nivel-internacional/>
- Armas-Díaz, A.** (10 de Julio de 2016). Más que pasar el rato: los jóvenes y el espacio público. GeocritiQ. Obtenido de <http://www.geocritiq.com/2016/07/mas-que-pasar-el-rato-los-jovenes-y-el-espacio-publico/>
- Saraví, G.** (Agosto de 2004). Segregación urbana y espacio público: los jóvenes en enclaves de pobreza estructural. Revista de la CEPAL(83), 33-48.
- ONU.** (10-21 de Febrero de 2003). Informe sobre la juventud mundial. Comisión de Desarrollo Social. Obtenido de http://www.cinu.mx/minisitio/UNjuventud/docs/A_58_79.pdf
- CEPAL. (2000).** Juventud, Población y Desarrollo en América Latina y El Caribe: problemas, oportunidades y desafíos. Santiago.
- Ministerio de Desarrollo Social.** (2003). Jóvenes que no trabajan ni estudian: ¿quiénes son? Observatorio Social. Santiago: Panorama Casen.
- Carmona, K.** (2015). Espacio público como elemento generador de inclusión y cohesión social en la ciudad contemporánea latinoamericana: la percepción del usuario joven como criterio para el diseño urbano arquitectónico. Universidad Politécnica de Catalunya, Departament d'Urbanisme i Ordena.





FAHNEU
las plazas de Chile

