

PREMIOS

RE!



REFLEXIONA
REINVENTA
RESUELVE

edímca

OVER

QDW
QUITO DESIGN WEEK

**FIC
TO.**

 **IED**

 **CONDOR**

**"EL JUEGO ES
LA FORMA MÁS
ELEVADA DE
INVESTIGACIÓN."**

**ALBERT
EINSTEIN**





REFLEXIONA
REINVENTA
RESUELVE

1. ANTECEDENTES

Aglomerados Cotopaxi, el Instituto Metropolitano de Diseño -La Metro-, Edimca, Over, el Instituto Europeo de Diseño, Cándor y Ficto: se juntan para crear los “Premios Re!” —Reflexiona, Reinventa, Resuelve—. En una alianza estratégica que fortalece el vínculo entre la industria y la academia. Esta colaboración busca formar diseñadores con una mirada crítica hacia el impacto ambiental de los materiales que emplean y con una fuerte sensibilidad hacia los desafíos del entorno productivo contemporáneo.

El certamen que esta dirigido a estudiante activos de las distintas especializaciones de Diseño: Industrial, de Producto y de Interiores, nace en el marco del aniversario de los 40 años de La Metro, institución pionera en Ecuador en la formación especializada en diseño. Como parte de sus celebraciones, este concurso representa un espacio académico que promueve la innovación, la conciencia ecológica y la conexión directa con procesos industriales reales.

La primera edición de los “Premios Re!” se perfila como una plataforma que impulsa la creatividad de los estudiantes, fomenta el reconocimiento del talento emergente y propone un reto claro: **diseñar mobiliario infantil** que integre sostenibilidad, funcionalidad y una propuesta estética innovadora.

OBJETIVO

Los concursos de diseño, han sido muy importantes en el desarrollo de la disciplina a lo largo de los años, con los “Premios Re!”, queremos volver a mostrar la capacidad creativa que tenemos los diseñadores y con ello **hacer que la sociedad reconozca sus creaciones, su competencia y talento**. Aglomerados Cotopaxi, La Metro y otros aliados, ¡se juntan para presentar la primera edición de estos premios “RE!”. Creemos que esta oportunidad es un impulso para que los futuros diseñadores locales participen en este reto donde se deben reflejar innovación en la creación de mobiliario lúdico infantil.

Participan todos los proyectos que representen en su propuesta mobiliario infantil con propósitos lúdicos, que sean contruidos utilizando tableros de MDF FibraPlac de Aglomerados Cotopaxi cortados con maquinaria CNC disponible en EDIMCA, además de materiales afines como herrajes, tapices o fibras textiles, terminados superficiales de Pinturas Cóndor y que no ocupen un espacio mayor a 1.5 metros cúbicos una vez terminados, es decir la suma total de sus medidas generales no debe pasar de 4,5 metros lineales.

2. TEMA

Esta edición de los “Premios Re!” está dedicada a la niñez por lo que se ha decidido que los participantes proyecten una pieza de **mobiliario lúdico infantil**, se busca por esta razón que las propuestas enviadas cumplan con un concepto claro. Se necesita también que el mobiliario sea fácil de comprender a través de su diseño recordando que es para niños, tomando en cuenta las características definidas a continuación:

Mobiliario:

Sustantivo. 1 Artículos móviles que se utilizan para hacer que una habitación o edificio sea adecuado para vivir o trabajar. Por ejemplo: mesas, sillas o escritorios.

Según muchos criterios, el mobiliario incluye una amplia gama de objetos móviles organizados en cuatro categorías principales:

- Dispositivos de apoyo del cuerpo humano
- Superficies y objetos de apoyo a diversas actividades
- Piezas de almacenamiento y exposición
- Separadores de ambiente. (*Postell, 2012*)

Diseño de mobiliario

El objetivo en el diseño de muebles es considerar todos los aspectos del diseño de forma global e integrada. Se debe tomar en cuenta:

- Estética (el significado de la forma)
- Precedentes históricos (ejemplos del pasado)
- Principios de diseño (unidad, armonía, jerarquía, orden espacial), función y uso social (ergonomía, comodidad, proxémica)
- Procesos de diseño (bocetos, superposiciones iterativas, estudios de modelos, modelado digital, prototipos de trabajo a escala real, ensamblajes collage)
- Material (clasificación, características, propiedades, disponibilidad, coste)
- Procesos de fabricación (manual, eléctrica, digital)
- Cuestiones de diseño medioambiental (sostenibilidad, materiales renovables, desgasificación)
- Contexto circundante (el entorno espacial de los muebles)
- Práctica profesional (decisiones económicas, jurídicas y empresariales). (*Postell, 2012*)

Infantil

Adjetivo. 1 Perteneciente o relativo a la infancia o a los niños. (RAE)

Comprendida generalmente entre el nacimiento y los 12 años de edad, caracterizada por necesidades físicas, cognitivas y emocionales específicas en cada etapa.

Existen múltiples autores que plantean diferentes etapas de desarrollo en la niñez para considerar al momento del diseño, una de las más conocidas es la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget es una teoría que habla sobre el desarrollo de la inteligencia operativa y funcional de los niños. Piaget creía que la infancia del individuo es vital en el desarrollo de sus capacidades, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente. La consideración de estos principios se puede aplicar en el diseño de juguetes y mobiliario.

Rangos de edad en Piaget (Piaget, 1969)

Etapas	Edad aproximada	Características principales
Sensoriomotora	0 - 2 años	<i>Inteligencia práctica, experimentación, desarrollan la comprensión de la permanencia del objeto.</i>
Preoperacional - Función simbólica	2 - 4 años	<i>Desarrollo del lenguaje y el pensamiento simbólico, egocentrismo.</i>
Preoperacional – Pensamiento intuitivo	4 - 7 años	<i>Razonamiento primitivo, curiosidad y conocimiento intuitivo. Concentración.</i>
Operaciones concretas	7 - 11 años	<i>Lógica concreta, conservación, clasificación</i>
Operaciones formales	11 - 12 años	<i>Pensamiento abstracto, hipótesis, deducción</i>

Lúdico, ca

Adjetivo. 1. Perteneciente o relativo al juego.

El juego es una actividad inherente al ser humano, en todas las culturas y en todas las edades. Aunque usualmente se asocia al entretenimiento, es también esencial para el desarrollo cognitivo, la socialización, de comprensión del entorno y lo emocional. Desde la psicología evolutiva, lo lúdico es un instrumento fundamental en los procesos de aprendizaje, ya que permite explorar la realidad, expresar ideas y opiniones y construir conocimientos de manera simbólica y creativa. (Piaget, 1962; Huizinga, 1955)

Bibliografía

Huizinga, Johan.
Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.
Boston: Beacon Press, 1955. ISBN: 978-0807046814.

Panero, Julius; Zelnik, Martin.
Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards.
New York: Whitney Library of Design, 1979. ISBN: 978-0823072712.

Piaget, Jean.
The Psychology of the Child.
New York: Basic Books, 1969. ISBN: 978-0465062977.(coautor: Bärbel Inhelder)

Postell, Jim.
Furniture Design.
Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2012. ISBN: 978-0470504133.

Real Academia Española
Diccionario de la lengua española, 23.ª ed.,
[versión 23.8 en línea].
<<https://dle.rae.es>> [10 julio 2025].

PARTICIPANTES:

En este concurso pueden participar todos aquellos estudiantes de diseño de productos/industrial/interiores que tengan matrícula vigente en el año 2025 en Ecuador. Podrán participar individualmente o en equipos de hasta tres integrantes con un solo proyecto por equipo



3. PERÍODO DE REGISTRO Y CARGA DE PROYECTOS

El proceso de registro se podrá realizar en la pagina web de “Premios Re!”

www.lametro.edu.ec/premiosre

a partir del 22 de julio del 2025 sin necesidad de enviar el proyecto terminado.

La participación por concursante es de máximo 1 proyecto; pueden ser de manera individual, en equipo o combinar ambas modalidades. Si se participa combinando ambas, los registros deben ser separados, y no puedes registrar un proyecto en equipo con un proyecto individual.

La fecha máxima para la carga de proyectos será el 05 de octubre de 2025 a las 23h59

4. INSCRIPCIONES

Puede inscribirse hasta un máximo de 1 proyecto por concursante (de manera individual o en un equipo de máximo de 3 personas).

La inscripción para “Premios Re!” es totalmente gratuita.



5. DINÁMICA DEL CONCURSO

Primera Fase. (todos los participantes) Registro y carga

- Registro de participantes y carga de los proyectos
- Revisión cumplimiento de requisitos por evaluadores
- Resolución de dudas e incongruencias

Fecha límite para registro de participantes y carga de proyectos, memoria conceptual y documentación: *05 de Octubre de 2025.*

Elección de participantes que pasarán al jurado: *09 de octubre de 2025.*
Publicación de resultados: *24 de octubre 2025.*

Segunda Fase (para jurados). Evaluación y selección de 5 finalistas

- Periodo de evaluación: 09-23 de octubre de 2025.
- Entrega de resultados: 23 de octubre de 2025.
- Publicación de resultados: 24 de octubre de 2025.

Tercera fase (para finalistas). Fabricación de Prototipos

Una vez elegidos los finalistas pasaran a las siguiente fase:

- Período de mentorías: del 27 de octubre al 10 de noviembre de 2025
- Fabricación de mobiliario y videos de redes: 27 de octubre al 23 de noviembre de 2025.
- Entrega de prototipos: del 24 de noviembre de 2025.

Cuarta fase (finalistas y jurado) Selección de ganador

- Evaluación de proyectos finalistas de 26 de noviembre de 2025
- Deliberación y publicación de resultados de 10 de diciembre de 2025
- Premiación 11 de diciembre de 2025



5.1 Documentación Requerida de los Participantes

Los estudiantes deberán acreditar los siguientes documentos para registrar su participación

- Cédula de identidad
- Certificado de matrícula, record académico o certificado de estudios vigente en una de las instituciones académicas participantes
- Certificado de autoría y responsabilidad sobre el proyecto. (Para equipos se firma en conjunto)
- En caso de ser menor de edad, autorización del representante legal

Para completar el registro se deben adjuntar en formato pdf los documentos requeridos con la siguiente codificación en formato PDF

Identificación Oficial: RE_ID_APELLIDOCONCURSANTE_NOMBREPROYECTO

Documento Universitario: RE_RA_APELLIDOCONCURSANTE_NOMBREPROYECTO

Certificado de autoría: RE_CA_APELLIDOCONCURSANTE_NOMBREPROYECTO

Autorización menores: RE_AM_APELLIDOCONCURSANTE_NOMBREPROYECTO

5.2 Materiales requeridos del proyecto:

I. Memoria Conceptual (RE!_MC_NOMBREDELPROYECTO)

Pasos a seguir:

1. Descargar el formato oficial en nuestro sitio web: www.lametro.edu.ec/premiosre en la sección descarga formatos
2. Realizar la memoria conceptual misma que debe contener la descripción del proyecto tomando en cuenta los siguientes puntos:
 - Introducción: descripción general del proyecto.
 - Originalidad: aspectos que distinguen a la propuesta.
 - Ventajas competitivas: respecto a otros productos existentes.
 - Mercado: quiénes serían los usuarios del mueble.
 - Innovación: referente a funcionalidad de uso, materiales, estética, etc.

II. Renders I (RE!_LAM_NOMBREDELPROYECTO)

El formato constan de 4 láminas con ilustraciones montadas sobre un formato uniforme, y incluir las características especificadas en el mismo:

- Lámina 1: perspectiva al 50% del total del área y descripción del concepto.
- Lámina 2: tres vistas generales del mueble y dos detalles importantes.
- Lámina 3: imágenes ergonómicas y descripción detallada de materiales, dimensiones y acabados.
- Lámina 4: dinámicas de uso, instrucciones y objeto en uso

III. Planos técnicos I (RE!_TEC_NOMBREDELPROYECTO)

- Planos técnicos generales
- Despiece
- Plano en detalle cada parte o componente
- Listado de materiales, terminados y herrajes
- Armado y ensamble

IV. Video Pitch I (RE!_VID_NOMBREDELPROYECTO)

Video explicativo de la propuesta con duración no mayor a 120 segundos resaltando la funcionalidad, aspectos lúdicos y técnicos, factores de innovación y uso responsable de materiales, este video podrá ser fragmentado para uso en comunicación y redes sociales

5.3 Carga de Documentación y Materiales del Proyecto:

1. Ingresar a nuestro sitio web www.lametro.edu.ec/premiosre en la sección de registro.
2. Nombra todos los archivos antes de subirlos con los códigos de la sección anterior.
3. Sube la documentación requerida (punto 5.1.1): los documentos deberán subirse en formato PDF con un peso no mayor a 10 MB.
4. Sube la memoria conceptual (punto 5.2): con un peso no mayor a 10 MB.
5. Sube los Renders: son las 4 láminas que deberán estar en un mismo archivo en formato PDF, recuerda apegarte a las especificaciones de cada lámina y utilizar el formato descargado, el peso también debe ser menor a 10 MB; cada lámina debe contar con una resolución mínima de 300 Dpi a tamaño real.
6. Subir los planos técnicos en formato PDF y DWG dibujados en milímetros
7. Subir archivo de video de en formato AVI o MOV

5.4 Entrega

Una vez terminada la etapa de deliberación se contactará en privado a los finalistas para obtener detalles de producción y aspectos técnicos y procesar los materiales requeridos para la fabricación de la cual tendrán la posibilidad de supervisar el proceso

5.5 Descalificaciones

Para evitar ser descalificado en la segunda fase, los prototipos deberán cumplir con las siguientes características:

- I. Fabricados a escala real 1:1.
- II. Fidelidad al concepto propuesto y materiales señalados, pudiendo efectuar cambios constructivos que faciliten su producción y uso, pero conservando esencialmente el concepto, la forma y la solución funcional.
- III. Presentar excelentes niveles de calidad de fabricación.



6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN AMBAS ETAPAS

- a. Cumplir con las especificaciones de la convocatoria y el tema asignado, requisitos de tiempo y forma, así como los requerimientos de entrega.
- b. La calidad de la manufactura del proyecto en físico será evaluada a detalle en los siguientes aspectos: optimización del uso de materiales utilizados para las dimensiones propuestas. Descripción a detalle de terminados no contaminantes. La falta de optimización en el aprovechamiento de materiales.
- c. Grado de innovación: considerando si es un nuevo concepto, complementa algo ya existente o resuelve un problema, incluyendo la innovación en el empaque.
- d. Satisfacer apropiadamente los requisitos de: cualidades de uso, cualidades funcionales, ergonomía, factibilidad productiva, viabilidad productiva, equilibrio estético y finalmente, mostrar una gran audacia en sus propuestas.
- e. Valor sustentable considerando si el proyecto aporta en uso racional y optimización de materiales, costos, fabricación, transporte y evitando desperdicios.
- f. Independientemente de la categoría, el diseño propuesto y su prototipo final, los proyecto(s) inscrito(s), no debe haber sido participante o parte de alguna exposición, exhibición, publicación, concurso o similares; a partir de la fecha de lanzamiento y duración de la convocatoria de la edición de dimueble en la cual está participando. Tampoco debió de haber estado en el mercado como producto a la venta, renta o cualquier actividad similar dentro del periodo antes mencionado.

7. JURADO

El jurado estará integrado por:

- Diseñador internacional.
- Diseñador nacional.
- Representante de Aglomerados Cotopaxi.
- Representante de la academia.
- Representante de los medios de comunicación.
- Fabricante de muebles.
- Coordinador de jurados.

La decisión del Jurado es inapelable.

8. PREMIACIÓN

Los premios para los ganadores del concurso de la convocatoria en curso son los siguientes:

- a. Diploma de participación a todos los finalistas seleccionados y que hayan cumplido con la entrega de su prototipo.
- b. Las menciones quedarán a criterio del jurado, con posibilidad de declarar desiertas las mismas si así es acordado.
- c. Se puede declarar "Sin Ganador" en caso de que los proyectos finalistas no cumplan con los criterios de evaluación aquí mencionados y de acuerdo a la decisión del Jurado.
- d. El pago de premios y reconocimientos serán hechos a nombre de quien haya registrado el proyecto respectivo; en caso de ser varios los autores, se expedirá dicho pago y reconocimiento a nombre del líder del equipo de trabajo inscrito en su ficha de registro.

9. CRONOGRAMA

JUNIO:			19 Lanzamiento oficial de los "Premios REI"	
JULIO:			22 Inicio de inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas
AGOSTO:	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas
SEPTIEMBRE:	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas	Inscripciones vía web. Resolución de preguntas
OCTUBRE:	05 Último día de registro e inscripción de proyectos	09 Publicación de la lista de seleccionados. (Shortlist)	24 Entrega de finalistas por parte del jurado	27 Mentorías y asesorías Construcción de prototipos
NOVIEMBRE:	Mentorías y asesorías Construcción de prototipos	Mentorías y asesorías Construcción de prototipos	24 Entrega de prototipos para muestra exhibición	26 Exposición de productos y deliberación de jurados
DICIEMBRE:	10 Exposición de productos y deliberación de jurados	11 Premiación		

10. RESPONSABILIDADES

Será responsabilidad de los participantes cualquier reclamación por parte de terceros que pueda producirse en relación a la autoría del diseño presentado. La participación en este concurso implica la aceptación incondicional de las bases y el fallo del jurado, que, además, es inapelable.

Los participantes serán los únicos responsables de la originalidad de sus propuestas y de las posibles consecuencias legales en caso de infringir la propiedad intelectual o industrial de algún producto registrado. El Comité Organizador no será responsable por ninguna infracción.

El concursante dará autorización al comité organizador del uso de la imagen de su diseño para promoción en artículos, páginas de internet, impresos, etc.; sin fines de lucro, ni producción alguna de los diseños en cuestión.

Al inscribirse en este concurso el participante estará de acuerdo con los términos de este reglamento.

DELIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

La organización de "Premios Re!", deslinda de cualquier tipo de relación (laboral, mercantil, técnica, administrativa, o cualquier otra) que surja entre los participantes con motivo de la Primera Edición del Concurso. Recalcando que los participantes son responsables de su obra y que pueden realizar los registros correspondientes en cuanto a los derechos de autor y de propiedad intelectual.

ORGANIZADORES Y AUSPICIANTES:





PREMIOS **RE!**