

BASES DEL VI CONCURSO PARA ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA

Introducción

Steelcase convoca por sexto año consecutivo su Concurso para Estudiantes de Arquitectura. Con ello, Steelcase sigue apoyando el desarrollo de la Arquitectura como disciplina fundamental en la creación de espacios de trabajo, promueve el trabajo de colaboración, estimula la creatividad y fomenta el vínculo de estudiantes de Arquitectura con las nuevas tendencias de espacios de trabajo investigadas por Steelcase.

Objeto del concurso

Para ir más allá de la supervivencia y prosperar, las organizaciones líderes saben que la innovación es el camino para impulsar el potencial de una organización y orientarla hacia el crecimiento. De hecho, el 33% de los líderes empresariales globales clasifican la innovación de nuevos productos y servicios como el principal foco de sus empresas en los próximos tres años, según un estudio reciente de McKinsey. Pero la realidad de estas organizaciones, según señala McKinsey, es que la innovación se enfrenta a los desafíos actuales, como el aumento de la competencia global, las prioridades a corto plazo, y la necesidad de integrarla en los objetivos clave de la organización. El objetivo sigue siendo difícil de alcanzar, y las organizaciones líderes buscan cómo descubrir todas las maneras posibles para aumentar su CI, es decir; su Cociente de Innovación.

Steelcase ha descubierto a través de sus investigaciones que el **entorno físico** tiene el poder de aumentar o debilitar las interacciones humanas esenciales para el éxito.

La innovación es el resultado directo de la **colaboración creativa**. La colaboración creativa se consigue forjando algo nuevo, y requiere un equipo con diversidad de profesiones, experiencias y trayectorias, cuya función económica es la creación de nuevas ideas, nuevas

tecnologías o contenido creativo. La interacción humana impulsa la colaboración creativa, y el entorno físico tiene el poder de aumentar y mejorar las interacciones, haciéndolas más valiosas. “La colaboración creativa es un proceso de orden superior que ayuda a fomentar la innovación y la colaboración, creando un pensamiento compartido”, dice Frank Graziano, que forma parte del equipo de innovación de Steelcase. La innovación trata, en última instancia, sobre el aprendizaje, y es predominantemente un proceso social. Las personas aprenden a trabajar con otros compartiendo gran variedad de capacidades, y la co-creación de cosas nuevas es la forma de aprendizaje más significativa y la forma más elevada de colaboración.

La innovación requiere una conexión entre la sociología y la tecnología. **La tecnología** es una fuerza poderosa ya que la utilizamos para impulsar la información y el conocimiento. Cuando se vuelve sencilla e intuitiva para los usuarios, la tecnología permite a las personas compartir información equitativa y democráticamente, mejorar la transparencia y obtener más rápidamente el entendimiento compartido y la alineación. “En el pasado pensábamos en la tecnología como una liberación que nos ofrecía más tiempo libre”, señala Ludwig. “Hoy en día, en lugar de que nos libere de trabajo, nos libera para trabajar. Permite a las personas hacer más, y nos da tiempo para pensar”.

La innovación es un deporte de equipo que, paradójicamente, requiere trabajo individual para impulsar la creatividad colectiva. Con tanto énfasis en los aspectos sociales de la innovación, las organizaciones a veces se olvidan del poder del trabajo concentrado individual. Para ser un gran colaborador en un equipo, las personas necesitan el tiempo y el lugar para pensar y dejar que sus ideas germinen. Los entornos físicos que fomentan la innovación proporcionan un equilibrio entre los espacios que apoyan la colaboración creativa y los espacios que apoyan el trabajo individual de concentración.



Steelcase®

La colaboración es hoy en día tanto física como virtual. Para aprovechar realmente las diversas procedencias y experiencias de las interacciones distribuidas de un equipo, éstas deben producirse en tiempo real, para que el equipo esté más comprometido y sea más productivo. No se trata únicamente de pasar el trabajo hacia un lado u otro del mundo para aprovechar las diferencias horarias y acelerar el desarrollo. La colaboración creativa requiere confianza, que se construye por compañeros que trabajan juntos en tiempo real. El desafío es eliminar la “falta de presencia”, esos momentos que se producen cuando la comunicación y la colaboración se reducen drásticamente durante una llamada o en experiencias de videoconferencia mal diseñadas.

La colaboración generativa sucede en pequeños grupos. A menudo tiene lugar en reuniones de dos o tres personas. Los equipos grandes deben ser manejados con cuidado. El truco es conseguir el conjunto adecuado de habilidades y la inclusión en el equipo. “Es importante equilibrar la diversidad y la escala. Mientras que un conjunto diverso de experiencias y conocimientos es importante, los equipos que son demasiado grandes se ahogan en sus propias complejidades”, dice Graziano. “Tenemos una regla general, un equipo ideal tiene un tamaño de 6 a 8 personas, y también creemos en el poder del trabajo en grupos de dos y tres personas. Proponemos obtener la mayor diversidad posible con el tamaño más pequeño”.

En Steelcase hemos creado nuestro propio Centro de Innovación en nuestra sede de Grand Rapids y por eso sabemos, por medio de hechos comprobados, que estas son las 7 claves que hacen que la innovación se acelere:

Formular preguntas

Haciendo preguntas generales podemos después buscar el detalle. Puede ser intimidante trabajar en territorio desconocido sin tener algún camino familiar a seguir, sin tener respuestas correctas o incorrectas. Pero hay que aceptar la ambigüedad como parte del proceso y seguir la corriente. Debemos cuestionar lo que tenemos asumido y hacernos preguntas inesperadas... después explorar los problemas desglosándolos en conceptos menos generales.

Observar, escuchar y aprender

Todos somos exploradores de ideas, necesitamos descubrir los límites de lo que ya sabemos para poder explorar nuevos territorios. Así que debemos arremangarnos, ensuciarnos y tomar riesgos para

aventurarnos en lo desconocido. Si cubrimos lo más posible en poco tiempo nos ayudará a descubrir las oportunidades más interesantes para dar el siguiente paso.

Hacer visible las ideas

Debemos sacar las ideas de nuestra cabeza y ponerlas a la vista. Escribir, garabatear, construir, hacer una representación, un vídeo... lo que sea. Las ideas sirven solamente cuando pueden ser compartidas, evaluadas y reconstruidas por otros. Si tenemos problemas para encontrar una manera de expresar o visualizar nuestra idea, debemos hacer que el equipo nos ayude a sacarla de la cabeza.

Compartir y co-crear

Fomentar las conexiones y relaciones significativas tanto dentro como fuera de la empresa. La inspiración, las oportunidades y las sociedades pueden surgir en cualquier lado; alimentando nuestro apetito intelectual y creando comunidades más dinámicas. Así que es importante invitar otras voces a la conversación para fomentar la discusión. Buscar la diversidad, ¡las grandes ideas vienen de lugares inesperados!

Ayudar a los demás a tener éxito

En gran medida nuestro éxito se medirá según cómo hayamos ayudado a los demás a tener éxito. Construir un entorno de confianza y respeto a nuestro alrededor. Otorgar crédito a nuestros colegas, fomentar sus contribuciones y construir sobre sus ideas. Celebrar la valentía y crear más oportunidades para que la gente a nuestro alrededor también brille.

Ser optimista

El entusiasmo es contagioso. Todos compartimos un optimismo nato en el trabajo que hacemos; nuestros esfuerzos colectivos crean soluciones que pueden mejorar la vida de las personas y construir un mundo mejor. Adoptar abiertamente este entusiasmo y escuchar las críticas constructivas fortalece las ideas, y al hacerlo emociona a las personas que están colaborando en su creación.

Equivocarse rápido para tener éxito rápidamente

Aprender, probar, repetir. No siempre saldrán las cosas bien a la primera. Aunque algunas cosas no funcionen como se esperaba, se aprende de ellas. Los prototipos rápidos poco a poco van ayudando a entender los grandes problemas a resolver, pieza por pieza. Y cuantas más pruebas se lleven a cabo, más aprenderemos – y más rápido.

COMPRENDER

OBSERVAR

SINTETIZAR

DISEÑAR

PROTOTIPO

MEDIR

Steelcase®

Para más información sobre cómo ayudar a las organizaciones líderes a fomentar su cociente de innovación a través del espacio, pincha en este link: http://www.steelcase.com/content/uploads/sites/12/2015/02/ES_360-N7_El_nuevo_IQ.pdf

Marco de definición:

Este espacio pensando en las necesidades de fomentar la innovación de las organizaciones líderes debe estar definido dentro de un marco real de un entorno de trabajo. Entendiendo por entorno de trabajo todo aquél espacio en el que se puedan reunir las personas para trabajar, sin necesidad de estar comprendido dentro de un edificio.

Concursantes

Podrán participar en el concurso todos aquellos estudiantes de Escuelas de Arquitectura matriculados en al menos una asignatura del curso 2015-2016 en cualquier universidad de España o Portugal, independientemente de que estén cursando el grado, el proyecto, un máster, o cualquier otro formato de estudios que la universidad ofrezca. Cada concursante, tanto si se presenta en grupo o de manera individual, sólo podrá presentar un máximo de una propuesta, por tanto, el concursante deberá decidir si presentarse solo o en grupo. Los grupos se formarán con un máximo de cuatro componentes, pudiéndose realizar grupos con estudiantes pertenecientes a distintas universidades.

Documentación solicitada

El diseño de la propuesta deberá ser original e inédito y deberán inspirarse en los criterios de valoración del jurado, que se detallan en estas mismas bases.

Los concursantes deberán entregar por cada propuesta toda la documentación incluida en los apartados a y b siguientes:

a. Físicamente:

1) 2 láminas A2 en soporte rígido ligero (foam, forex o similar) en las escalas y detalles que se precisen, incluyendo el número de identificación personal (que se entregará tras la inscripción) y el logotipo del concurso descargable en la misma web del concurso

2) Una breve memoria, de extensión no superior a una página, en formato papel A4.

b. En formato electrónico (CD o similar) :

1) Los mismos diseños de las láminas A2 en formato JPG de alta calidad, con el siguiente nombre:

- STC(seguido del número de participante)_lámina 1
- STC(seguido del número de participante)_lámina 2

2) La misma memoria del formato en papel en pdf, Word o similar, con el siguiente nombre:

- STC(seguido del número de participante)_memoria

Opcionalmente es posible añadir imágenes o audiovisuales complementarios que se consideren relevantes para una mejor comprensión del concepto o el diseño.

No entregar la documentación tal y como se especifica aquí arriba será razón suficiente para descalificarla.

Los idiomas para presentar la documentación serán Español o Inglés únicamente.

El proyecto se entregará en sobre cerrado etiquetado "CONCURSO STEELCASE: CREA UN ESPACIO DE TRABAJO QUE FOMENTE LA INNOVACIÓN". En el exterior de dicho sobre se deberá detallar el número identificativo obtenido tras la inscripción. En ningún caso se deberá poner el nombre de los concursantes o de la universidad a la que pertenecen en el material entregado. Los que envíen la documentación por medio de correo pueden poner sus detalles de remitente en el papel de correos que nosotros después quitaremos para no influir de ningún modo a los miembros del jurado. Los trabajos se podrán entregar en mano o por correo certificado a la siguiente dirección:

AF Steelcase, c/Antonio López 243, 28041 Madrid

En el momento de la entrega en mano se expedirá justificante de su presentación. Para envíos por correo postal recomendamos que se realicen envíos por correo certificado.

Para los envíos por correo, la fecha de cierre del concurso puede corresponder con la fecha en la que se entrega en correos, siempre que aparezca dicha fecha en la documentación de correos, aunque nosotros recibamos el trabajo hasta 5 días después.



Steelcase®

Los concursantes cederán a AF Steelcase S.A. los derechos de explotación que correspondan al objeto de la publicidad del concurso y sus resultados, tales como la publicación y exposición de los trabajos presentados, si bien permanecerán en anonimato aquellos concursantes no premiados que lo hubiesen solicitado.

Jurado y veredicto

El jurado estará formado por un grupo de notables arquitectos, así como un representante de la compañía Steelcase. La composición del jurado se hará pública más adelante en la página de Facebook de Steelcase.

Criterios de valoración

Se valorarán de forma especial en la solución presentada los siguientes puntos:

- Originalidad de las propuestas.
- El grado de creatividad e innovación de los proyectos. Aportes que representen un cambio incremental o revolucionario del diseño del espacio, sus sistemas, o componentes, y que aumenten su valor o desempeño.
- La destreza y sensibilidad ambiental del espacio a diseñar.

Calendario y premios

Las inscripciones se podrán realizar desde el día 18 de enero hasta el 4 de Marzo. El plazo de admisión de la documentación solicitada se iniciará el 7 de marzo y finalizará el 1 de Abril.

El Jurado podrá conceder un máximo de tres premios y dos menciones. Los premios consisten en:

- 1º puesto: 3.000 € para el proyecto ganador.
- 2º puesto: 2.000 € para el proyecto ganador.
- 3º puesto: 1.000 € para el proyecto ganador.
- Menciones: 500 € para el/los proyectos ganadores.

El concurso podrá ser declarado desierto. El fallo del jurado será comunicado en la Entrega de Premios y será inapelable.

Además, se llevará a cabo una votación popular sobre los mismos trabajos entregados. Para tal efecto se creará una plataforma donde publicaremos todos los proyectos recibidos. Para visualizar los trabajos y poder votar, es

necesario hacerse fan de [Steelcase.Espana](#). La votación está abierta a todo aquel interesado. El proyecto que más votaciones reciba durante las fechas que se comunicarán a través de nuestro Facebook, recibirá una **Silla Think**. Los trabajos que hayan sido premiados por el jurado y los ganadores de anteriores premios populares no se tendrán en cuenta para la votación popular.

Procedimiento de alta en el concurso

El concurso es completamente gratuito y para darse de alta el interesado deberá acceder a la siguiente página web y rellenar el formulario de inscripción que allí aparece.

www.steelcase.es/concurso

El concursante que se presente individualmente, o en su caso el representante del grupo, deberá completar los datos que se solicitan en el formulario. Estos incluyen nombre, apellidos, email, universidad a la que pertenecen y curso. Estos datos serán incorporados a la base de datos de Steelcase S.A.

En el formulario aparecerá la opción de participar solo o en grupo, si se participa en grupo se deberán rellenar todos los datos en la misma inscripción y solo la persona que ingresa los datos recibirá la información de la inscripción y el número de grupo en representación de todos los demás.

La persona registrada recibirá en la dirección electrónica facilitada, en un plazo de 2 ó 3 días, y previa validación de los datos por parte de Steelcase, un em@il confirmando que está inscrito en el concurso y un número identificativo confirmando que puede participar en la VI Convocatoria del Concurso para Estudiantes de Arquitectura.

La petición del alta implicará la aceptación automática sin reservas de estas bases.

Consultas y aclaraciones

Las consultas o aclaraciones a las Bases del Concurso, deberán formularse por escrito vía email, ser claras, precisas y específicas. Se dirigirán al Concurso indicando en el campo del asunto "CONCURSO STEELCASE: CREA UN ESPACIO DE TRABAJO QUE FOMENTE LA INNOVACIÓN", a la siguiente dirección: afinfo@steelcase.com

De igual manera, la página de Facebook de Steelcase www.facebook.es/steelcase.espana servirá como canal de comunicación directo e interactivo.

Steelcase®