

PREMIOS
CHILE
DISEÑO

Guía de Inscripción



2019

ADMISIBILIDAD_

En las categorías profesionales podrán participar todos los proyectos y trabajos de diseño creados en el país por empresas nacionales o extranjeras residentes en Chile, o bien proyectos realizados en el exterior creados por empresas chilenas; así como los realizados por diseñadores/creadores chilenos residentes en Chile o el extranjero.

En las categorías académicas podrán participar entidades académicas con trabajos de diseño de sus estudiantes y con proyectos de investigación de académicos o estudiantes de post grado.

Adicionalmente, podrán participar estudiantes de diseño que no sean "apadrinados" por sus respectivas entidades académicas.

En las categorías de IMPACTO, podrán participar iniciativas y/o proyectos nacionales, públicos o privados, grandes o pequeños, que hayan incorporado al diseño como una herramienta fundamental en su concepción, proceso y/o implementación, y que su aplicación haya sido un factor determinante para generar resultados relevantes, medibles y comprobables.

Todos los proyectos participantes deberán haber sido implementados o ejecutados o colocados en el mercado entre enero 2017 y julio del 2019, no habiendo participado en los premios Bienal + Chile Diseño 2016.

PROCESO DE POSTULACIÓN_

Para poder inscribir el proyecto debes haber pagado el precio de la inscripción previamente, de acuerdo a la categoría seleccionada.

Importante considerar que la presentación de un proyecto en más de una categoría, debe ser pagado de manera independiente.

El pago es solo mediante pago en línea con tarjeta de crédito o débito.

Apenas hagas el pago, llegará un correo a tu bandeja de entrada confirmando la inscripción. De no ser así escríbenos a: **premios@chilediseno.org**



CATEGORÍAS_

Debes seleccionar la categoría en la que quieres postular.

Categorías profesionales:

Son 9 categorías profesionales, donde algunas se dividen en sub categorías, cada una de estas sub categorías participa por un galardón.

1. Diseño de Identidad y Marcas:

- **1.1. Identidad Visual_** Diseño de logotipos y su sistema de identidad visual.

- **1.2. Branding_** Construcción de una marca, desde las definiciones estratégicas, hasta el desarrollo de su identidad en una o más dimensiones: expresión, experiencia, productos, servicios, espacios, cultura, etc.

2. Diseño Online y Apps:

- **2.1. Web_** E-Commerce, landings, micro-sitios, portales online, plataformas online, tiendas online, páginas web, campañas digitales, etc.

- **2.2. Apps_** Diseño de interfaces para cualquier tipo de plataforma de software o pantalla, gratuita o pagada y de cualquier uso o fin.

3. Diseño Audiovisual:

- **3.1. Animación 3D _** Desarrollo de proyectos de realidad virtual, aumentada, animación y/o ilustración de personajes para cualquier uso o fin.

- **3.2. Motion Graphics_** Animaciones gráficas digitales que pueden combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, la tipografía, la ilustración, el vídeo y el audio, con el fin de comunicar un mensaje en movimiento.

4. Diseño de Packaging:

- **4.1. Masivo _** Envases y/o contenedores primarios o secundarios como packs, etiquetas, cajas, estuches, sobres, botellas, etc, de cualquier materialidad, uso o propósito, enfocados a productos y/o mercados masivos (también "cotidianos").

- **4.2. Selectivo_** Envases y/o contenedores primarios o secundarios como packs, etiquetas, cajas, estuches, sobres, botellas, etc, de cualquier materialidad, uso o propósito, enfocados a productos y/o mercados selectivos (también "premium").

5. Diseño de Información:

- **5.1. Señalética y sistemas de información_** Sistemas de gráfica ambiental, señalética, intervenciones para la orientación visual.

- **5.2. Infografía_** Ilustración infográfica, gráficos visuales, diagramas, mapas, tablas, etc.

6. Diseño Gráfico, Editorial y Tipografía:

- **6.1. Publicaciones editoriales e impresos_** Libros, revistas, agendas, calendarios, menús impresos y/o digitales.

- **6.2. Memorias y gráficas corporativas_** Memorias, brochures o reportes, impresos y/o digitales.

- **6.3. Tipografía_** Diseño de fuentes y/o familias para texto, display y/o símbolos (pictogramas).



7. Diseño de Servicios y Experiencias:

- Proyectos de diseño que involucren resultados relacionados a procesos de investigación, levantamiento de brechas, desarrollo y definición de estrategias de servicios, contemplando por ejemplo, caracterización (arquetipos de usuarios/clientes), viajes de clientes (CJM), blueprints de iniciativas, procesos, implementación, etc.

8. Diseño de Ambientes y Espacios:

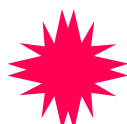
- **8.1. Retail_** Diseño de espacios físicos para marcas en el contexto B2C (venta al por menor), involucrando múltiples especialidades, formatos y servicios.
- **8.2. Hospitalidad_** Diseño de espacios físicos en el contexto HORECA (Hoteles, Restaurantes y Cafés) y Centros Comerciales, involucrando múltiples especialidades, formatos y servicios.
- **8.3. Espacios de Trabajo_** Diseño de espacios físicos de trabajo para empresas y/o instituciones, oficinas privadas, públicas y/o compartidas (co-work), involucrando múltiples especialidades, formatos y servicios.
- **8.4. Espacios institucionales_** Diseño de espacios físicos para instituciones públicas o privadas, (espacios de aprendizaje, guarderías, colegios, jardines infantiles, universidades, institutos, centros de salud, espacios interiores públicos, espacios gubernamentales, espacios culturales, galerías, museos, etc.) involucrando múltiples especialidades, formatos y servicios.
- **8.5. Exhibiciones/Museografía/Eventos_** Diseño de instalaciones efímeras, considera: stands, estructuras temporales, exposiciones comerciales o culturales,

escenografía para espectáculos de moda, música, teatro, eventos corporativos, etc.

- **8.6. Iluminación_** Uso de la luz en cualquiera de las áreas dentro de la categoría de Diseño de Ambientes y Espacios (Interiores y diseños espaciales que despliegan la luz de manera sustantiva e innovadora. Solo el uso de la luz y sus efectos serán considerados al juzgar).

9. Diseño de Productos:

- **9.1. Mobiliario_** Muebles y accesorios para el hogar, oficinas o industrias.
- **9.2. Objetos_** Electrodomésticos, utensilios, herramientas, juguetes, electrónica, iluminación, productos especializados (salud, cuidado personal, equipamiento industrial, etc).
- **9.3. Indumentaria_** Corporativa, industrial, deportiva, accesorios especializados, etc.



Categorías Impacto:

Nueva categoría creada especialmente para reconocer a aquellas iniciativas y/o proyectos, públicos o privados, grandes o pequeños, que hayan incorporado al diseño como una herramienta fundamental en su concepción, proceso y/o implementación, y que su aplicación haya sido un factor determinante para generar resultados relevantes, medibles y comprobables, en cualquiera de las siguientes agendas país:

1. Impacto Social: Proyectos que hayan logrado un cambio significativo y positivo que aborde un desafío social acuciante. O bien que haya generado un efecto positivo sobre el bienestar de una comunidad. (Basado en SIA "International Guidelines and Principles for Social Impact Assessment")

2. Impacto Económico: Proyectos que hayan generado Repercusión y beneficios económicos directos o indirectos para empresas, países, organizaciones sin fines de lucro, etc. (aumento ingresos, productividad, ahorro de costos, aumento de la satisfacción, crecimiento económico, generación de empleo, promoción de industrias o manufactura local, fomento del emprendimiento, etc).

3. Impacto Cultural: Proyectos que promuevan las creencias, costumbres, valores y lengua de una cultura. Desarrollando sistemas en los que las personas son capaces de participar en decisiones que afectan sus vidas. Respetando los derechos personales e intelectuales. (Basado en SIA "International Guidelines and Principles for Social Impact Assessment")

4. Impacto Ambiental: Cualquier actividad humana o proyecto que afecte significativamente (positivo) las condiciones originales del medio ambiente o ecosistema. (Basado en GRN_Gestión de Recursos Naturales)

Categorías Academia:

1. Categoría Estudiante_ Proyectos de talleres y cursos de pregrado (incluidos los proyectos de título). Los proyectos deben ser presentados por la institución académica en conjunto con el estudiante o también pueden ser presentados por estudiantes de forma independiente. Pueden ser proyectos de cualquier área del diseño desarrollados entre enero 2017 y julio del 2019.

2. Categoría Investigación_ Proyectos de investigación académica (incluidas tesis de magíster y doctorado) desarrollados entre enero 2017 y julio del 2019.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN_

La inscripción de proyectos se hace mediante el formulario digital que está en la página web en la sección "Participa": www.premiochiledisenio.cl.

Antes de subir tu proyecto te recomendamos revisar todo el material que necesitas. Las inscripciones incompletas no quedarán guardadas, por lo que es ideal tener todo listo antes de iniciar la postulación.

Los campos del formulario son los siguientes:

Categoría: Para postular un proyecto tienes que elegir una o más categorías para entrar en competencia, de elegir más de una, esto será considerado y cobrado como postulaciones separadas.

Imágenes del proyecto: Puedes presentar 2 mínimo y 8 máximo. Te recomendamos que elijas las imágenes que mejor expliquen el proyecto en su totalidad. Las imágenes deben ser de 300 dpi y pesar máximo 5mb. Además deben incluir los créditos de las fotos.

video opcional_ No se pueden subir videos a la plataforma, se deben incluir con un link a vimeo o youtube.

Información del proyecto:

Nombre del proyecto_ Nombre corto y frase que describa en pocas palabras que es.

Autor(es)_ Diseñado por estudio/equipo/diseñador.

Año de implementación/creación.

Cliente_ Nombre del mandante o cliente.

Lugar_ Lugar donde fue implementado el proyecto.

Resumen o Abstract (140 caracteres máximo)

Descripción del proyecto (1700 caracteres ó 250 palabras)

¿Qué es? ¿Cuál fue el encargo? ¿Cómo se abordó la problemática?
¿Cómo fue el proceso? Etc.

Potencial del Proyecto (1700 caracteres ó 250 palabras)

¿Por qué debería ganar tu proyecto? Cuéntanos por qué debería ganar, basándote en los criterios de evaluación de la categoría (revisar las bases). Aquí puedes incluir indicadores, métricas o citas del cliente si es que las tienes (en el caso de los proyectos de la Categoría Impacto es obligatorio presentar métricas de algún tipo).

