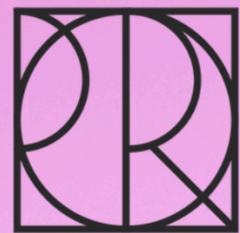


Concurso de diseño

Plantar bandera en el Metaverso

Edición #1

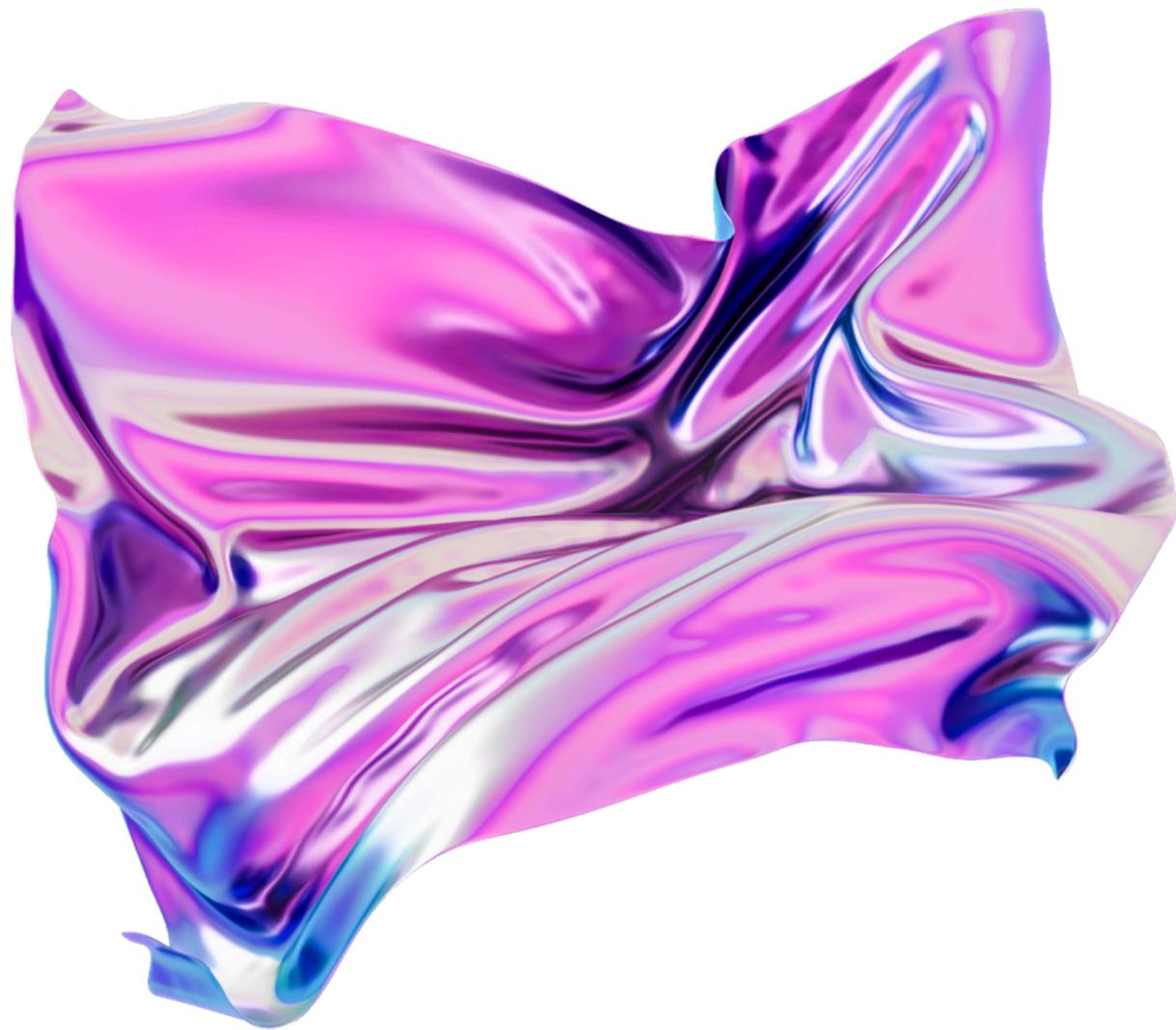
CONDICIONES DEL CONCURSO



PORTICO



Contenido_



1. Introducción.
2. El concurso "Plantar bandera en el metaverso"
3. Programa.
4. Requisitos.
5. Sitio.
6. Premios.
7. Campaña publicitaria.
8. Calendario del concurso.
9. Tarifas.
10. Requisitos de presentación.
11. Contenidos recomendados.
12. Presentación recomendada.
13. Jurado.

Introducción_

En este vasto universo digital, los límites físicos se disuelven, permitiendo la creación de espacios que desafían las normas tradicionales de la arquitectura. Aquí, los diseñadores tienen la libertad de experimentar con formas y estructuras que en el mundo real serían imposibles de construir.

Además, el metaverso ofrece una plataforma para la inclusión y la diversidad, donde personas de diferentes culturas y antecedentes pueden contribuir a la creación de entornos ricos y dinámicos. Las ciudades virtuales se convierten en un crisol de ideas, donde cada individuo tiene la oportunidad de dejar su huella única.



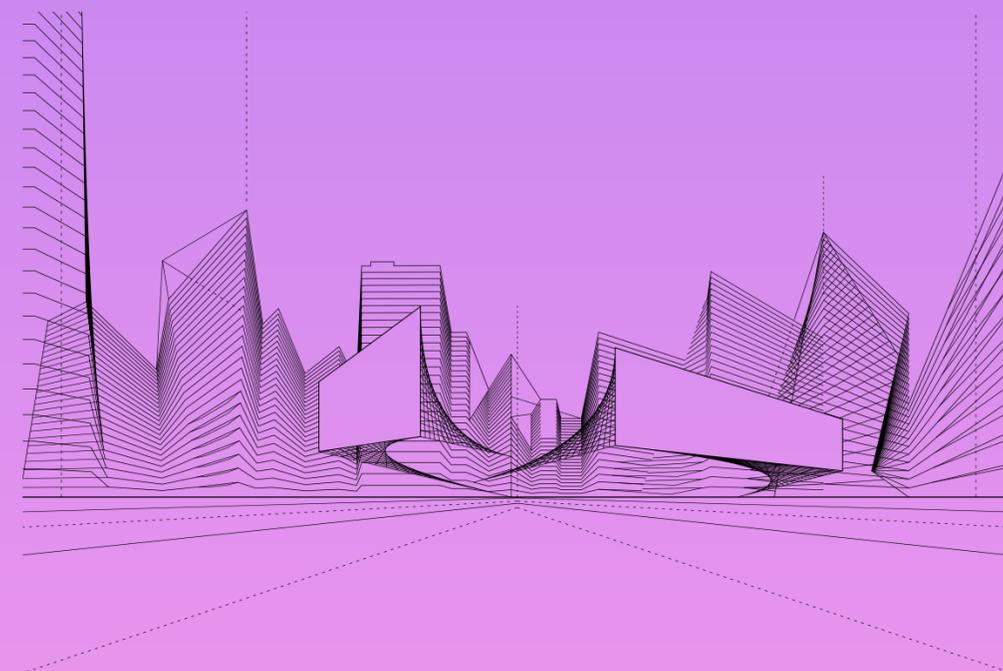
“Plantar bandera en el metaverso”

La posibilidad de una nueva pandemia. El avance de la IA. nuevos escenarios. La posibilidad de desarrollar nuevos horizontes en nuestro imaginario puede encajar en la idea de plasmarlos en el mundo virtual. El objetivo de este concurso de ideas urbanísticas es desarrollar una aldea digital donde nuestros yo-digitales, en forma de avatar, puedan trabajar, circular, habitar y recrearse.

Cada avatar podrá comprarse un terreno baldío en los alrededores de un núcleo urbano, acceder a supermercados digitales, encontrarnos con nuestros vecinos en una ciberplaza. También podrán asistir a eventos culturales, como conciertos o exposiciones de arte, todo desde la comodidad de sus hogares físicos. Este concepto de aldea digital promueve la interacción social en un entorno seguro y controlado, donde las barreras físicas no limitan la creatividad y la colaboración.

El concurso busca integrar propuestas que desafíen las normas tradicionales de urbanismo, invitando a arquitectos, diseñadores y tecnólogos a repensar el espacio desde una perspectiva innovadora.

La aldea digital no solo será un reflejo de nuestras aspiraciones urbanísticas, sino también un laboratorio donde se podrán experimentar nuevas dinámicas sociales y económicas. Este proyecto, al estar en el metaverso, permitirá una inclusión sin precedentes, dando voz y espacio a quienes en el mundo físico podrían no tener la misma oportunidad de participación. Así, "plantar bandera en el metaverso" se convierte en una metáfora de expansión y exploración de nuestras capacidades colectivas en un nuevo territorio digital.



Programa*

*El programa de construcción es flexible, abierto a modificaciones y estrategias de desarrollo que aporten y mejoren la propuesta

Escala mayor

Este panel será dedicado a la escala de conjunto, mostrando el masterplan en su totalidad, con respectivas circulaciones, áreas específicas y locación dentro del entorno virtual.

Se explorarán las conexiones entre los diferentes elementos del plan, destacando cómo cada componente interactúa y se integra en el contexto general.

Escala intermedia

El segundo panel mostrará información de los distintos distritos:

-Distritos privados: Zonas de residencia donde cada avatar tendrá su propio espacio para la reunión social íntima. Su propio apartamento.

-Distritos semipúblicos: Supermercado virtual donde conseguir estilos e intercambio de objetos relacionados a los avatares.

-Distritos Públicos: Plazas, parques y otros espacios convenientes para la interacción social en el metaverso.

Escala menor

El tercer y último panel, mostrará detalles del conjunto, renders a elección y diagramas que resulten convenientes para la comprensión del conjunto.

Requisitos_



La ciudad virtual debera tener espacio, en sus diferentes edificaciones virtuales, para albergar una población 300 avatares, es decir, 300 departamentos en el metaverso.

Deben estar comunicados a través de vías donde el avatar pueda recorrerlo desplazándose.

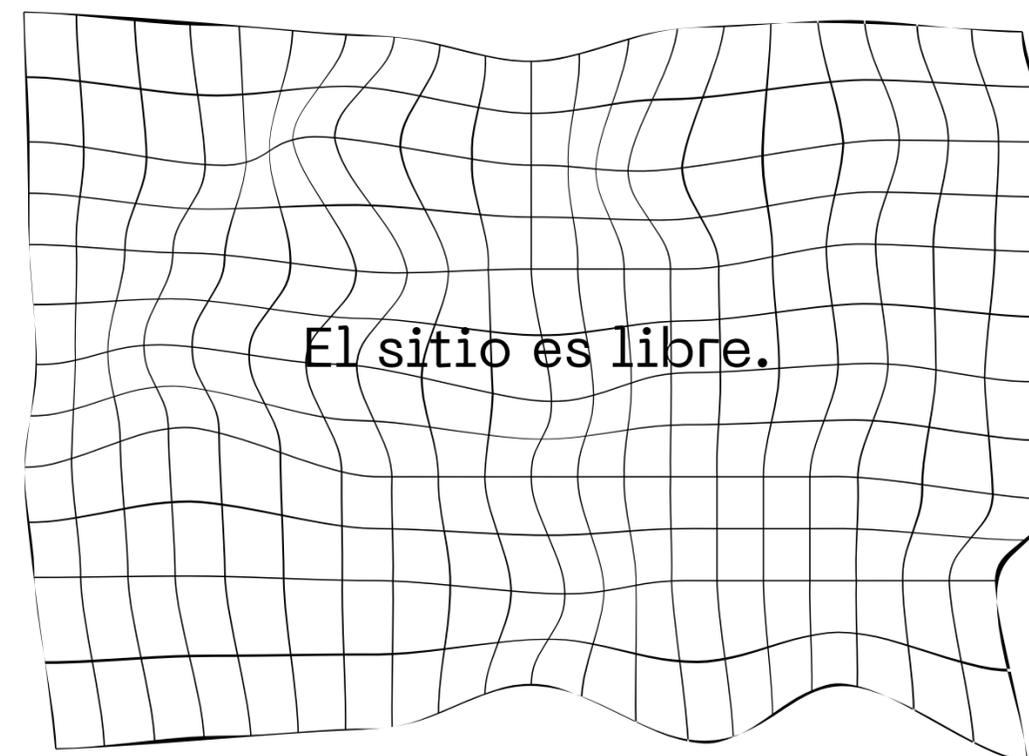
Se debe considerar los elementos de interacción social pública como primordiales y ejes del proyecto.

Se debe pensar el conjunto como un futuro distópico donde cada persona real puede manejar su avatar, conversar con otros y desplazarse.

El equipo se conformará de 1 a 4 personas.

Aunque los requisitos de la propuesta de proyecto proporcionan un marco, se invita a los participantes a ampliarlos con soluciones innovadoras y estrategias de diseño mejoradas que mejoren la experiencia de los usuarios del masterplan.

Sitio_



No hay sitio real, solo virtual y
con libertad de escala.

Premios_

\$1.500.000

Fondo de premio total

Se otorgaran 3 propuestas ganadoras monetarias y 6 menciones honoríficas.

01

1 premio: \$1.000.000 ARS

02

2 premio: \$250.000 ARS

03

3 premio: \$250.000 ARS





Campaña publicitaria_

Entrevista

El equipo ganador tendrá una entrevista que publicaremos en nuestras redes contando como fue el proceso del concurso.

Publicaciones

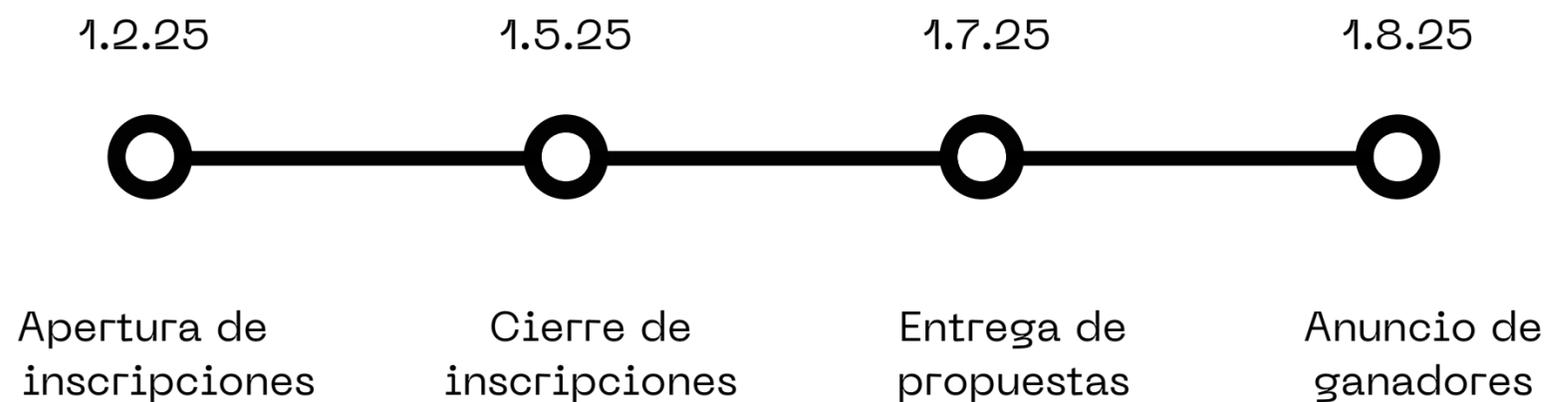
Se publicará la propuesta entera, acompañada de su/s participante/s.

Video

Tendrán la oportunidad de crear su propio video, mostrándose al mundo ya sea como equipo, como estudio de arquitectura o de manera individual.



Calendario_



FECHA LIMITE PARA PREGUNTAS Y RESPUESTAS:

1 Abril de 2025. Pasada esa fecha no se responderán mas preguntas, con el objetivo de igualar condiciones.



Tarifas_

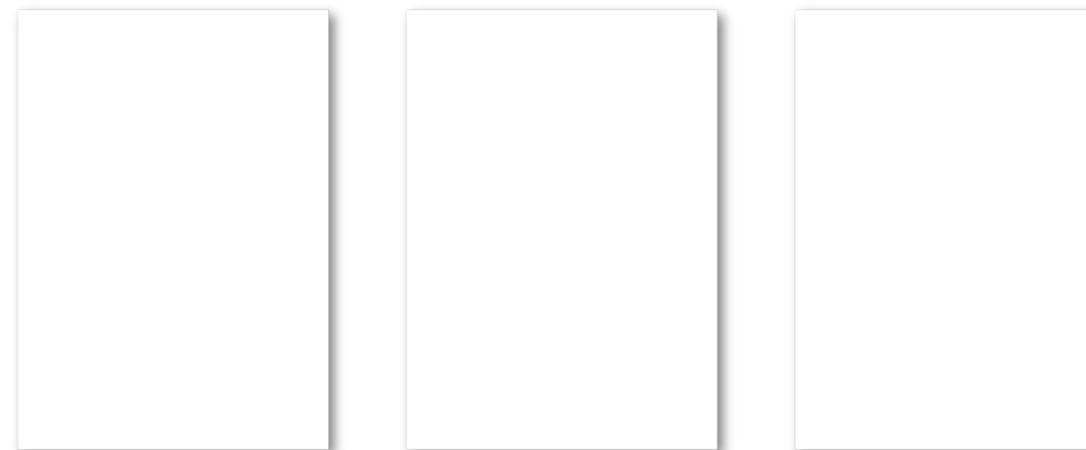


Visite el sitio

<https://concursosarquitectura.com/concurso-disenando-el-metaverso/>

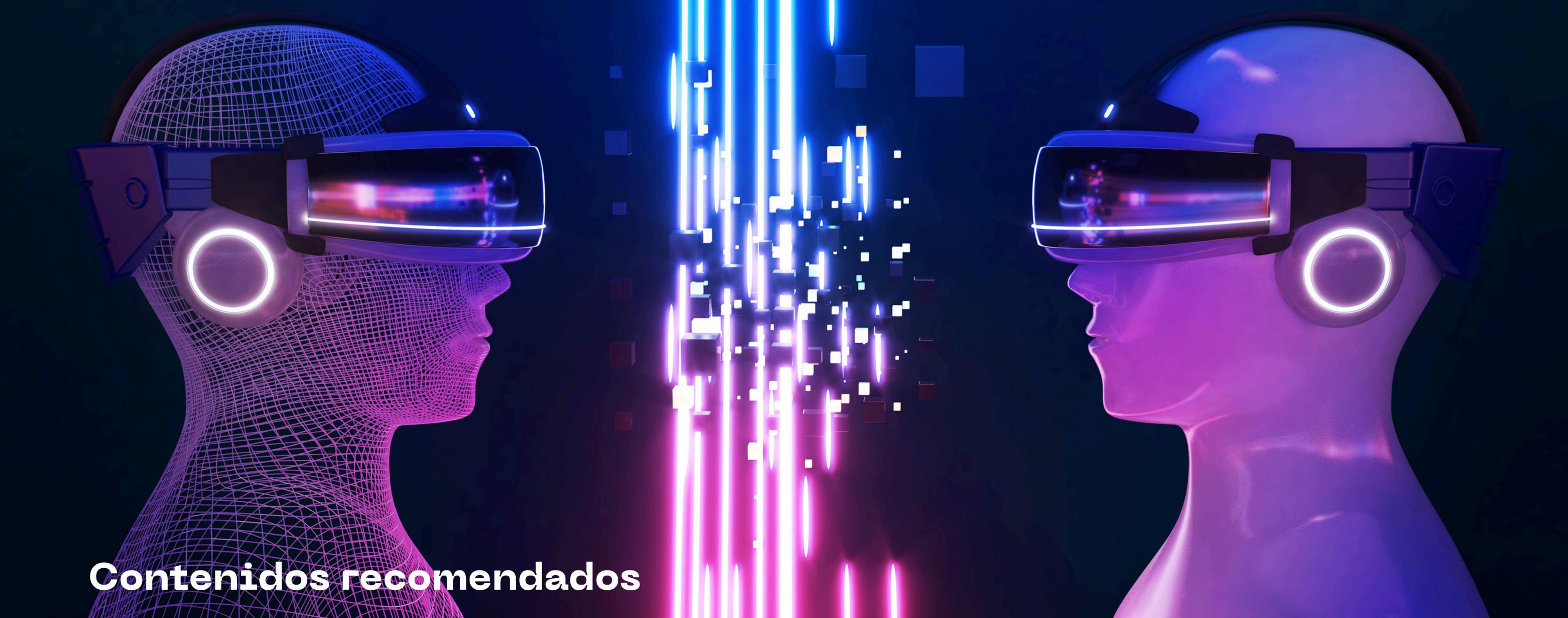
Requisitos_

La presentación de la propuesta sera enviada en 3 paneles de presentación A2 Vertical que no sobrepasen los 10 a 12 MB con lo que considere que explica mejor su propuesta, entre ellos planos, cortes, axonometrias, bocetos preliminares y posteriores.



- Toda la presentación se elaborará en español.
- No se permitirán presentaciones en formato de video.
- Los paneles NO deberán incluir ninguna información relacionada con la identidad de los participantes.
- Únicamente se aceptarán los paneles que hayan sido cargados correctamente en el sitio, de acuerdo con las indicaciones del correo electrónico recibido al momento del registro para el concurso.

Los participantes que no cumplan los requisitos serán descalificados sin reembolso.



Contenidos recomendados

- Un estudio sobre urbanizaciones virtuales aporta información valiosa a la propuesta.
- Los diseños paramétricos deben contar con un diagrama claro que represente su concepción.
- Representaciones claras del dinamismo espacial dentro del metaverso.
- Diversos materiales digitales pueden enriquecer la calidad visual.
- Mostrar como será el contacto o el dialogo entre los avatares esclarece la propuesta.
- El uso de los espacios públicos debería enfocarse en la posibilidad de grandes áreas.





Presentación recomendada*

- Vistas aéreas.
- Planos urbanos.
- Axonometrías de edificaciones seleccionadas.
- Diagramas de flujo.
- Espacio público/privado.
- Relación urbano/habitable.
- Espacios interiores privados.
- Espacios interiores públicos.
- Cortes urbanos.
- Iluminación
- Espectáculos virtuales.

*Este compilado es solamente una SUGERENCIA. El/los participantes podrán elegir una, un conjunto o ninguna de ellas, según convenga para la mejor comprensión y muestra de la propuesta elaborada.



Jurado_

El jurado y el enlace a su historial académico y profesional están en el sitio de concursos de Pórtico.

Pórtico se reserva el derecho de elegir/ampliar y seleccionar los integrantes del jurado dependiendo las circunstancias.

Los participantes, por ningún medio o forma, deben comunicarse con los integrantes del jurado, en tal caso, quedarán descalificados sin reembolso.

En caso de tener preguntas comunicarse a contacto@porticoarquitectura.com

Todos los concursos propuestos por Pórtico incentivan y proclaman el uso de la creatividad por lo cual el jurado puede elegir entre las propuestas que no sigan con los lineamientos (si con los requisitos) en pos de una mejor propuesta.



**¡GRACIAS POR
PARTICIPAR!**

¡Éxitos!

PORTICO
ARGO