



SER AL CENTRO 2026 REGLAMENTO DEL CONCURSO

1. OBJETIVO Y TEMÁTICA

La Universidad del Azuay, Cappelli Identity Design, la Associazione Archivio Storico Olivetti y RUFA promueven este concurso con el fin de potenciar el talento estudiantil en Artes Visuales, Diseño y Artes Mediáticas. El concurso busca propiciar una reflexión crítica acerca de la condición actual del diseño y sus posibilidades.

Tema: Ser al centro

Propósito: Fortalecer el debate sobre el diseño. Difundir el legado del estilo Olivetti.

2. CONCEPTO: SER AL CENTRO

“Ser al centro” es más que un concepto: es una posición. Un acto consciente de reordenar el mundo desde aquello que verdaderamente importa. Inspirado en la filosofía de Olivetti, este concurso propone volver a situar al ser humano en el núcleo de los procesos de diseño, producción y pensamiento. No como usuario final, sino como origen, medida y sentido.

En Olivetti, cada objeto era más que un producto: era la manifestación de una cultura donde la tecnología, la estética y la ética convivían en equilibrio. El diseño no respondía únicamente a la función, sino a la dignidad de quienes lo creaban y lo utilizaban. “Ser al centro” recoge esa herencia y la proyecta hacia el presente, invitando a repensar el rol del diseño en una sociedad que necesita reencontrarse con lo esencial.

Pero este concepto también abre un segundo plano de lectura. Desde Ecuador, territorio atravesado por la línea ecuatorial —la mitad del mundo—, “Ser al centro” adquiere una dimensión simbólica que trasciende lo geográfico. Se convierte en una invitación a diseñar desde el equilibrio, desde la conexión entre culturas, saberes y miradas diversas. Un centro que no pertenece a un lugar específico, sino a una forma de entender el mundo.

Este concurso convoca a crear desde esa doble conciencia: poner al ser humano en el corazón del diseño y, al mismo tiempo, asumir una mirada situada en el equilibrio y la conexión. Se trata de proyectar propuestas que no solo resuelvan, sino que cuiden; que no solo comuniquen, sino que conecten; que no solo innoven, sino que signifiquen.

Porque diseñar, hoy más que nunca, es decidir qué —y a quién— ponemos al centro.

La dignidad humana en el diseño no es un punto de partida ni un valor añadido: es un resultado. Se produce cuando el proyecto logra articular en equilibrio la técnica, la ética y la estética a través de decisiones conscientes.

La técnica define lo posible, la ética define lo correcto y la estética define cómo se manifiesta. Por sí solos, estos ejes son insuficientes: la técnica puede optimizar sin considerar a las personas, la ética puede enunciar sin transformar y la estética puede seducir sin sentido. Es en su relación —y no en su independencia— donde el diseño adquiere profundidad.

A esta estructura se suman los principios que orientan la decisión proyectual y las decisiones particulares del diseñador: bienestar, sostenibilidad, inclusión, inteligencia artificial, entre otros. La dignidad, entonces, no está dada: emerge cuando lo que puede hacerse, lo que debe hacerse y lo que se expresa alcanzan coherencia.

No es una cualidad del objeto, sino una condición del sistema que lo produce. Buscar la dignidad humana es diseñar reconociendo al ser como centro vivo de sentido, en equilibrio con lo otro, donde cada decisión proyectual afirma su valor, su experiencia y su pertenencia al mundo. "Ser al centro" desplaza el foco desde la eficiencia o el mercado hacia algo más profundo: el sentido humano como origen y medida del proyecto.

3. PARTICIPACIÓN

Perfil: Estudiantes matriculados en carreras de diseño a nivel latinoamericano.

Modalidad: Individual o en grupos de máximo tres personas (con un líder designado).

Exclusiones: No podrán participar personas que no sean estudiantes o quienes entreguen documentación fuera de plazo.

4. REQUISITOS

- Podrán participar los estudiantes que estén matriculados en carreras de diseño de instituciones de educación superior de Latinoamérica.
- Se podrá participar únicamente con un proyecto por estudiante o grupo.
- El concurso es gratuito.

5. CATEGORÍAS

El presente concurso comprende las siguientes categorías:

- a) Diseño industrial, diseño de productos, diseño textil, diseño de indumentaria y complementos (producto).
- b) Diseño gráfico y comunicación visual, diseño digital y multimedia (producto).
- c) Diseño de espacios, interiorismo, arquitectura (anteproyecto).

6. FECHAS IMPORTANTES

- Lanzamiento: 10 de junio de 2026
- Inscripción con envío de propuestas: hasta el 31 de agosto de 2026
- Selección de finalistas: hasta el 30 de septiembre de 2026
- Envío de archivos para muestra por parte de los finalistas: 30 de octubre de 2026
- Premiación: 25 de noviembre de 2026
- Muestra de finalistas y ganadores: del 25 de noviembre de 2026 al 15 de febrero de 2027

7. ESTRUCTURA DEL CONCURSO (FASES)

FASE 1: Inscripción y envío de propuestas

Fechas para la Inscripción: Desde el miércoles 10 de junio hasta el 31 de agosto de 2026

Plataforma: olivetti.uazuay.edu.ec

Requerimientos de envío:

Para completar tu inscripción a través del formulario, asegúrate de cumplir con los siguientes pasos y formatos:

- Formulario de registro: Completa todos los campos obligatorios en la plataforma olivetti.uazuay.edu.ec.
- Información del proyecto: Escribe el Título del proyecto en el campo correspondiente e ingresa el concepto o descripción del proyecto (con un límite máximo de 1200 caracteres).
- Documentación académica e identidad: Carga en formato PDF los documentos de identidad y los certificados de matrícula vigentes de la universidad de origen. Si la postulación es grupal, se deben adjuntar los documentos de cada uno de los integrantes del equipo.
- Entrega final (Archivo digital): Carga el proyecto terminado en formato de cartel (gráfico) o póster (industrial, textil, interiorismo, arquitectura). El archivo debe cumplir estrictamente con las siguientes especificaciones técnicas:
 - Dimensiones: 60x90 cm.

- Formato: PDF de alta calidad.
- Peso máximo: 30 MB por archivo.
- Validación: Acepta formalmente el reglamento del concurso y la declaración de originalidad de la obra.

FASE 2: Pre Selección

- Evaluación de propuestas: La Comisión de selección realizará un examen inicial de los proyectos presentados y seleccionará 25 finalistas hasta el 30 de septiembre de 2026.
- Comunicación de resultados: Los resultados de esta fase se comunicarán a los participantes a través de los canales oficiales del evento.

FASE 3: Exposición y premiación

- Exposición: Las 25 propuestas finalistas serán expuestas en el Museo Municipal de Arte Moderno de Cuenca-Ecuador en el marco de la exposición Olivetti Vivo del 25 de noviembre de 2026 al 15 de febrero de 2027. La impresión de los carteles/pósters estará a cargo de la organización del evento.
- Premiación: Los resultados del concurso se anunciarán el día 25 de noviembre de 2026 en la inauguración de la muestra y se publicarán en la plataforma oficial del evento.

8. PREMIACIÓN

Se elegirán tres ganadores de entre los 25 finalistas:

- Primer Premio: Galardón Ser al centro Oro + USD 600.
- Segundo Premio: Galardón Ser al centro Plata + USD 400.
- Tercer Premio: Galardón Ser al centro Bronce + USD 200.
- Menciones Especiales: el jurado y los patrocinadores podrán otorgar menciones adicionales.

9. PROPIEDAD INTELECTUAL Y EXPOSICIÓN

- **Exposición:** las obras finalistas se exhibirán en el Museo Municipal de Arte Moderno de Cuenca.
- **Propiedad intelectual:** los autores de los proyectos seleccionados y ganadores autorizan a la Universidad del Azuay y a las instituciones organizadoras la difusión, reproducción y exhibición de sus obras para fines culturales, académicos y de promoción del evento, manteniendo en todo momento la titularidad de sus derechos de autor.

10. CLÁUSULA DE ORIGINALIDAD Y LEGITIMIDAD

El diseño presentado deberá ser propio y original. No podrá, por ningún concepto, contener material, diseños o cualquier otro elemento que atente contra derechos de autor ajenos. Además, el proyecto no atentará contra la ley ni el orden público, ni contendrá elementos discriminatorios u ofensivos. El comité organizador y el jurado tienen la potestad de descalificar aquellos proyectos que no cumplan con esta disposición expresa.

11. IMPREVISTOS

Toda circunstancia no prevista en las normas precedentes será resuelta por el comité organizador del evento.

12. ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

El solo hecho de presentarse a la presente convocatoria implica, por parte de los concursantes, el conocimiento y la aceptación de las bases establecidas en este documento.