

---

# Kit de concursos *de arquitectura.*

Cómo delibera un jurado, los siete errores visuales que hundan propuestas y el test de 30 segundos antes de entregar. Por un estudio con +30 proyectos premiados.

## Las tres pasadas *de una deliberación.*

Tu panel no compite contra el criterio abstracto del jurado: compite contra **las condiciones reales de la deliberación** — el cansancio, el volumen de propuestas y la dinámica de un tribunal.

### 1 La criba visual

Decenas o cientos de paneles, minutos por propuesta. El jurado no evalúa: **filtra**. Aquí manda una sola cosa: que la idea se entienda de un vistazo y desde lejos. Trabajan la imagen principal y la composición.

### 2 El análisis

Las supervivientes se miran de verdad: se lee la memoria y **se cruza lo que promete el render con lo que resuelven los planos**. Toda incoherencia detectada aquí cuesta carísimo.

### 3 La defensa

Quedan pocas y el jurado discute. Aquí ocurre lo decisivo: **tu propuesta la argumenta alguien que no eres tú**. La imagen que sobrevive es la que un jurado puede usar para convencer a otro.

**La consecuencia práctica:** tu panel necesita funcionar en tres velocidades — el golpe de vista, el escrutinio y la memorabilidad. Un panel diseñado solo para "verse bonito" gana la primera y pierde las otras dos.

# Siete errores que hundan propuestas.

- **1. La imagen sobrecargada.** Vegetación, personas y efectos compitiendo con el edificio — y ganando. Los jurados de arquitectos están saturados de esto y lo leen como síntoma: cuando la imagen grita, la propuesta susurra.
- **2. La imagen bonita que no cuenta nada.** Técnicamente impecable pero podría ser de cualquier proyecto. La imagen principal debe demostrar *la idea*, no la vista más favorecedora.
- **3. El tono equivocado para la fase.** Hiperrealismo de promoción en un concurso de ideas chirría, igual que un collage conceptual en fase de ejecución.
- **4. Incoherencia imagen-planos.** El error que más credibilidad destruye. Los jurados cruzan sistemáticamente el render con la sección.
- **5. Panel sin jerarquía.** Ocho imágenes medianas y ninguna que mande. El ojo se reparte y no se lleva nada.
- **6. Personas sin criterio.** Siluetas mirando a cámara, multitudes imposibles, escalas incoherentes.
- **7. Dejar las imágenes para el final.** La imagen de concurso no ilustra la propuesta terminada: se piensa con ella.

| FASE / TIPO            | IDIOMA VISUAL QUE FUNCIONA                                                |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Concurso de ideas      | Atmosférico, conceptual. Deja aire para imaginar                          |
| Primera fase           | Realismo suficiente para ser creíble, atmósfera suficiente para emocionar |
| Fase final / ejecución | Realismo riguroso. Aquí la credibilidad constructiva puntúa               |
| Patrimonio / protegido | Fotointegración honesta. La comisión quiere verificar, no soñar           |

## Los cinco criterios *de fondo.*

| LO QUE SE PREGUNTA EL JURADO | QUÉ DEBEN HACER TUS IMÁGENES                                                                                |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Cuál es la idea?            | La principal debe demostrar la idea, no la vista más favorecedora                                           |
| ¿Responde al lugar?          | Mostrar entorno real: calle, topografía, preexistencias. Fotointegración puntúa doble en entornos sensibles |
| ¿Es coherente?               | Geometría exacta a proyecto. La atmósfera puede idealizar; las alturas, jamás                               |
| ¿Es viable?                  | Materiales creíbles. El detalle que transmite oficio vale más que el efecto                                 |
| ¿Está bien resuelto?         | Mandan los planos, pero una vista interior enseña la calidad espacial que la planta no comunica             |

### Lo que el jurado agradece y casi nadie le da

- **Que le ahorres trabajo.** Un panel con jerarquía clara es un regalo en la sexta hora de deliberación.
- **Escala humana honesta.** Entre decenas de aéreas épicas, la vista a pie de calle destaca por contraste.
- **Moderación consciente.** La imagen serena, que confía en el proyecto en lugar de maquillarlo, transmite esa confianza.
- **Memorabilidad con nombre.** En la deliberación las propuestas se nombran: "la del patio". Si tu imagen fija ese nombre, has ganado media discusión.

## El test de 30 segundos.

Enséñale el panel treinta segundos a alguien que no conozca el proyecto y pídele que te cuente la propuesta. **Si lo que te cuenta es tu idea central, el panel está listo.** Si te describe "un edificio bonito", la imagen aún no hace su trabajo.

### Checklist final

- ☐ ¿La imagen principal demuestra la idea central de la propuesta?
- ☐ ¿Se entiende desde tres metros de distancia?
- ☐ ¿Todo lo que sale en el render existe en los planos?
- ☐ ¿El tono encaja con la fase del concurso?
- ☐ ¿Cada persona y cada árbol cuentan algo del proyecto?
- ☐ ¿El panel tiene una jerarquía clara: una principal y dos o tres secundarias?
- ☐ ¿Se lee bien impreso y en blanco y negro?
- ☐ ¿Cumple exactamente lo que piden las bases (formato, número, escala)?

### Calendario recomendado

| MOMENTO             | ACCIÓN                                             |
|---------------------|----------------------------------------------------|
| Entrega – 4 semanas | Encargo con la idea definida. Se deciden encuadres |
| – 3 semanas         | Primera imagen de validación                       |
| – 2 semanas         | Imágenes finales. Empieza el montaje del panel     |
| – 1 semana          | Ajustes y test de 30 segundos                      |

### ¿Lo ponemos en marcha?

Presupuesto cerrado en menos de 24 horas y primer resultado validable en 72. Sin compromiso.

WhatsApp · +34 623 03 88 97