

DISEÑO Y DISCAPACIDAD VISUAL - Investigación etnográfica y experimental acerca de los requerimientos en la elección y compra del vestuario en personas con baja visión y ceguera.

Mónica María Vélez Ceballos

Diseñador de Vestuario
Universidad Pontificia Bolivariana, Egresada
Medellín, Colombia
monikmvelez@gmail.com

Resumen

El siguiente texto busca introducir la interrelación entre el diseño inclusivo y el diseño de vestuario, a partir de los requerimientos en usuarios con discapacidad visual, en el cual el vestuario debe procurar solucionar necesidades de la vida cotidiana, sin omitir que está íntimamente relacionado con su portador, y como tal, debe pensarse por y para él, considerando los componentes técnico-productivo¹, estético-comunicativo² y funcional-operativo³.

En los últimos años, el diseño funcional ha presentado una expansión, que, sin apartar el componente estético-comunicativo, pretende que éste sea atractivo al consumidor y que comunique su identidad, ideales, imaginarios singulares y particulares de acuerdo a su contexto. Adicionalmente se ha emprendido en la creación de proyectos vestimentarios que suplan requerimientos específicos o necesidades. Es así como se han desarrollado prendas para determinados deportes, que ayudan al usuario a potencializar sus habilidades, o se han mejorado notablemente trajes de bomberos, policías y demás, previniendo posibles daños a la vida, como una mirada holística del diseño que busca suplir esos vacíos funcionales existentes; aún así es una cara del vestuario generalmente olvidada por la mayoría de profesionales del sector, quienes se han enfocado en desarrollar prendas para las personas que se encuentran en la mayoría poblacional, que tienen en general las mismas necesidades, y en cuyo caso, se pueden dar muchos cambios en la forma del vestuario, pero casi nunca en la función de éste.

Por otro lado encontramos un segmento de mercado que posee requerimientos específicos, y corresponden una minoría porcentual con respecto a los demás; en este punto se encuentran las personas en situación de discapacidad visual, los cuales al estar impedidos de percibir las imágenes del mundo, de la cultura y del contexto por el sentido de la vista; son excluidos de aspectos sociales relevantes; ésto, unido a la ausencia de teoría de la interrelación entre la discapacidad visual y el diseño de vestuario, permiten soportar la pregunta de ¿Cómo abordar los requerimientos funcionales en el acto de elección y compra del vestuario para personas en situación de discapacidad visual (baja visión y ceguera)? Y bajo éste cuestionamiento, y conceptos como diseño accesible y universal, se pretende identificar, analizar y registrar estos requerimientos, evidenciando desde el diseño de vestuario sus posibles aplicaciones y generando un prototipo o experimentación que valide dicha aplicación.

Como punto de partida metodológico, y bajo los lineamientos de Toboso y Rogero [2], se toma al usuario como fuente directa, y retomando el método etnográfico investigativo de la sociología, con variaciones generadas por la particularidad del nicho poblacional, se hace uso de grupos focales y entrevistas grupales con personas con ceguera y baja visión; realizándose una aproximación al tema de estudio, procurando identificar aspectos relevantes y aplicables al diseño a partir de requerimientos y prototipos, los cuales aboguen por un diseño inclusivo y accesible, que piense formalmente en las necesidades de las personas, y

¹ “Tiene en cuenta las bases prácticas y teóricas para determinar la dimensión material, tecnológica y productiva de un producto o servicio en todo su ciclo de vida” [1] en este sentido, éste componente se preocupa por el cómo está construida la prenda para cumplir con su función.

² “Define los aspectos morfológicos del objeto, tanto en sus dimensiones simbólicas como en las estético-formales, aplicando para ello los códigos sociales y culturales propios de escenarios de comportamientos actuales o futuros” [1]

³ “Se fundamenta en la relación de acciones desarrolladas por formas del objeto para responder a los requerimientos de un operador, con la finalidad de modificar el mundo físico y de producir una salida o un efecto en lo operado” [1] este componente pretende generar una función en la prenda posee un fin, la principal es cubrir el cuerpo y las demás varían de acuerdo a las necesidades y deseos de su portador.

que logren llevar el diseño desde la academia, hasta su aplicación.

Palabras clave

Diseño Funcional, Inclusión/Exclusión, Percepción, Discapacidad Visual, Aplicativo móvil.

Texto

Del conceptual al usuario

Para acceder de manera más profunda al tema propuesto por esta investigación sobre los requerimientos funcionales en el acto de elección y compra del vestuario en personas con discapacidad visual (Baja visión y ceguera), en el cual se busca localizar los vacíos teóricos y operativos desde el diseño y específicamente desde el diseño de vestuario; se aborda, bajo una mirada etnográfica y experimental un grupo de conceptos, que no solo buscan generar una suerte de derrotero de los requerimientos anteriormente planteados, de manera analítica y crítica; sino también elaborar propuestas que aboguen por la solución de éstos, bajo la mirada de una sociedad más inclusiva y accesible.

Se plantea entonces el concepto de discapacidad visual, como base teórica del proyecto investigativo de diseño de vestuario, y se soporta bajo los conceptos de percepción, inclusión/exclusión, vestir como acción reflejo de la autonomía adquirida y el diseño funcional, como método para la materialización de un producto de diseño.

La discapacidad visual, es una característica de personas que se encuentran impedidas parcial o totalmente de su capacidad para percibir con los ojos, lo cual representa un factor limitante en la ejecución de tareas ordinarias de la vida. Se distingue entre ceguera real, ceguera legal y baja visión, ya que presentan características y necesidades específicas⁴.

Por otro lado, la percepción remite a la “extracción y uso de información sobre el entorno propio (exterocepción) y el propio cuerpo (interocepción) [3]. Causa en el sujeto experiencias y creencias, no como un proceso mecánico, ni un registro pasivo de datos, “sino un fenómeno complejo en el que tales datos que llegan por los sentidos son valorados cuantitativa y cualitativamente, según experiencias anteriores, según elaboraciones de inteligencia, de la subjetividad, de la memoria y de la cultura, del ser individual y de ser social” [4].

De esta manera, “las impresiones sensoriales no son vivenciadas como cualidades o intensidades aisladas, sino como un conjunto, como un todo conexionado” [5], representando un orden mental, dado en el sujeto cuando recibe estímulos sensoriales diversos. El cual, a su vez actúa en la sociedad según este orden o jerarquización de los sentidos, mediados por la cultura, el contexto, el lenguaje y demás; y cuando el sujeto ha perdido o no posee uno de los sentidos por los que percibe el mundo, como el de la vista, y en esta medida no recibe toda la información, se da

⁴ Remítase al texto Manual de evaluación e intervención psicológica en necesidades especiales educativas de la autora López Justicia, María Dolores

la exclusión social, aislando al individuo, y limitándolo respecto a posibilidades laborales, políticas o culturales de acceso, movilidad, arte, cine, televisión, independencia en el vestir y demás. Especialmente en la cultura occidental, donde se ha priorizado y enaltecido el sentido de la vista.

Habitualmente se vincula la percepción visual con la forma y el color, como elementos que permiten contener el lenguaje visual del diseño; sin embargo, se debe comprender que si bien las personas en situación de discapacidad visual están desprovistos de este sentido, advierten que son percibidos y observados por un otro, y que por lo tanto su postura, gestualidad, vestimenta, entre otros, deben de estar dispuestos tal y como ellos desean proyectarse a la otredad, teniendo en cuenta que éstos no comparten el mismo grupo de signos y significantes respecto a las demás personas; con relación a esto, la inclusión social, busca por lo contrario, la generación de políticas que permitan el desarrollo del individuo de forma íntegra en la comunidad.

Considerando estos lineamientos, hablar del vestir como acción y símbolo de autonomía, puede variar en las personas en situación de discapacidad visual; las autoras Nieman y Jacob [6] marcan pautas de formación para niños en condiciones de ceguera, quienes deben ser guiados desde los primeros años de su vida; evidenciando en múltiples ocasiones cuales son los factores capacitantes y discapacitantes para las personas con ceguera y estimulando a los padres a marcar las prendas para facilitar el proceso de aprendizaje.

Estas instrucciones denotan la complejidad del acto de vestir para una persona en situación de discapacidad visual, en donde un hábito aprendido usualmente por medio de la observación, se torna en uno aprendido y explorado por medio del tacto y el sonido. Por lo cual, vestirse implica entonces una acción que requiere acompañamiento parcial o total, por temas como el color, forma y otras cualidades de la prenda, que son adquiribles o comprensibles por medio del sentido de la vista. Esto indica la necesidad de plantear un sistema desde el diseño de vestuario que le facilite el acto de vestir a los niños ciegos y a sus padres, y en donde posteriormente se le brinde autonomía al sujeto en su etapa adulta, facilitando la elección y uso de las prendas de manera independiente.

Finalmente, el diseño funcional agrupa estos lineamientos para intentar facilitar los gestos cotidianos [7], permitiendo mejorar el ambiente del hombre y creando objetos funcionales, que solucionen requerimientos de la vida diaria. Susana Saulquin afirma que es correcto “asignarle al termino funcionalidad su significado más amplio, que desborda lo meramente utilitario, para señalar la correlación con un todo, que puede ser la vida o el entorno que le da sentido” [8]. Diseñar para un usuario en situación de discapacidad aumenta las variables y los requerimientos a favor de la funcionalidad, por lo que usar los métodos de diseño tradicionales o reduccionistas resulta poco factible en la comprensión y análisis de un fenómeno. Por lo tanto se debe ahondar en el mayor número de variables de la manera más ordenada posible, que “facilite la identificación y el estudio de los factores capacitantes y discapacitantes de una actividad, para que los diseñadores industriales desarrollen productos inclusivos” [9]

En el diseño de vestuario, el concepto *diseño funcional*, se remite a la premisa en la que la función a cumplir, es el requerimiento que más prima en la concepción y diseño del objeto, procurando satisfacer las “necesidades reales tanto físicas como psicológicas de calidad, estética, rendimiento, ocasión y motivación de uso,

protección, señalamiento, identidad, forma de vida” [8]. Por lo tanto, concebir productos vestimentarios para personas con discapacidad visual, implica analizar y explorar una serie de elementos y variables, manteniendo la premisa de que éste debe ser inclusivo y debe generar autonomía e independencia al usuario.

El diseño está llamado a crear productos accesibles, que vayan en pro de generar inclusión y rehabilitación en personas con discapacidad, ya que “los productos mal diseñados y los entornos no adaptados que pueden crear inconvenientes en general, pueden llegar a ser obstáculos insuperables para las personas que tengan esas limitaciones, y transformar su entorno de cada día en un lugar poco seguro o peligroso” [10]. Al “tener en cuenta las necesidades de los discapacitados, se logran, en última instancia, diseños que son más seguros, más flexibles y más atractivos para todos los consumidores” [10]. Lo cual implica un diseño pensado de manera holística, abarcado los requerimientos de todos los usuarios y considerando específicamente los factores que pueden limitar la autonomía y capacidad de acción de las personas con discapacidad.

Considerar elementos discapacitantes se vuelve no solo una excusa e intención de diseño, sino también una exigencia de la época moderna, donde “el diseño para todos aspira a tener en cuenta, en la propia fase de diseño, los requisitos de accesibilidad derivados de los distintos tipos y grados de capacidad funcional de las personas. No atender a este objetivo en los procesos de diseño provoca, de manera inevitable, discriminación, exclusión y problemas de participación social para amplios colectivos” [2]



Figura 1. Imagen del Youtuer *TommyEdisonXP*, extraída de su canal oficial

Usuario Como Punto De Partida –Abordaje Metodológico

Según los autores Toboso y Rogero, en su texto <<Diseño para todos>> en la investigación social sobre personas con discapacidad (2012), a pesar de que los estudios empíricos sobre la discapacidad han aumentado notablemente en los últimos años, existen varias carencias relevantes en la investigación, y son precisamente la ausencia de bagaje teórico sobre el tema y la escasa representación de las personas con discapacidad en la fuente de datos (pp. 165-166). Como resultado, las muestras realizadas no coinciden con las necesidades reales de las personas en situación de discapacidad, lo que produce una brecha enorme entre el producto de diseño y su función a cumplir, incluyendo los requerimientos que conciernen a las personas situación de discapacidad; razón por la cual, el usuario debe convertirse en fuente principal de información, procurando reducir los factores discapacitantes en la creación de productos inclusivos.

En consecuencia, y considerando las sugerencias realizadas por estos teóricos para la aplicación de la metodología en la presente investigación a personas en situación de discapacidad visual, se realizaron una serie de preguntas a un grupo focal de jóvenes universitarios con el fin de determinar la percepción del cuerpo, el espacio y los objetos circundantes en el acto de compra de vestuario para personas con discapacidad visual, y a partir de esto, identificar los requerimientos desde el diseño de vestuario que posibiliten su autonomía e independencia en el acto de elección y compra de las prendas, permitiendo que no solo se movilicen por el espacio con total independencia, sino que les permita apropiarse de los objetos, comprenderlos a cabalidad y tomar decisiones propias.

Dar respuesta a este cuestionamiento, da origen a un registro sobre requerimientos funcionales, que en última instancia busca ayudar a la construcción de una sociedad más inclusiva y accesible, y por consiguiente responder al rol y lugar del diseño en la creación de productos o sistemas que permitan estas dinámicas y que soporten el concepto de diseño universal.

Hallazgos

Requerimientos en diseño para la discapacidad visual (hallazgos)

A partir de la exploración con el grupo focal de universitarios, se llegó a una serie de hallazgos que buscan ser punto de partida y referente para el diseño de productos para personas en situación de discapacidad visual, estos requerimientos se dieron a partir de la idea de lo poco asertivo que resulta crear objetos vestimentarios que incluyan sistemas, texturas u otros aplicativos en las prendas, ya que al hacerlo, se excluiría a la población vidente⁵, y se limitaría a las personas con discapacidad visual a efectuar la compra en sitios específicos, sin darles la oportunidad

⁵ Esto se da en la medida no todas las personas videntes les resultaría cómoda o atractiva una prenda con un aplicativo que no está pensado para ellos, y que interfiera en la comunicación visual o identidad de la prenda.

de explorar, conocer y comprar de manera autónoma en cualquier punto de venta que desee según sus gustos e intereses personales.

A continuación se expondrán dichos requerimientos catalogados en: requerimientos de diseño, requerimientos poco efectivos en el diseño y requerimientos para un aplicativo móvil.

Requerimientos de Diseño

Esta categoría representan los requerimientos que siempre se deben tener en cuenta a la hora de diseñar productos accesibles para personas con baja visión y ceguera:

Alto contraste: Es efectivo para personas que poseen baja visión, éstos están en la capacidad de distinguir cambios de colores, lo que permite una lectura o reconocimiento más asertivo del texto o la forma. Se debe optar por usar el contraste de colores en Fondo/Forma o Fondo/Texto como Negro/Blanco, Rojo/blanco, Amarillo/Negro.

Tipografía grande y sin arabescos: El uso de fuentes de gran tamaño y fácil lectura, permite que las personas baja visión puedan identificar un texto si necesidad de recurrir a ayudas ópticas. Se recomienda usar letra de gran tamaño y de fácil lectura.

Colores y Tonos: Este requerimiento se debe a que muchos invidentes o baja visión no reconocen, recuerdan o tienen conceptualizados las tonalidades y gradaciones de los colores.

Para aplicarlo al diseños se recomienda hacer uso de los nombres de los colores primarios (Amarillo, azul y rojo), secundarios (morado, verde y naranja), blanco y negro, acompañados por palabras simples que definan su tonalidad (Oscuro/Claro)

Requerimientos Poco Efectivos

Esta categoría representa aquellas aplicaciones que si bien dan respuesta a ciertos requerimientos de diseño, resultan poco efectivas en la medida en que arrojan información limitada del producto e impiden una compra asertiva, o irrumpen demasiado en la forma final de la prenda, imposibilitando los procesos de inclusividad y accesibilidad.

Braille: El braille como sistema comunicativo, resulta ser un método poco eficaz en medida en que se necesitaría gran espacio para emitir información completa y generar una compra asertiva en personas en situación de discapacidad visual, adicionalmente, es necesario tener en cuenta que no todas las personas están en capacidad de leerlo, lo que reduce ampliamente su efectividad y lo hace poco inclusivo.

Texturas: Esta estrategia comunicativa, puede ser útil en medida que ayuda a identificar figuras y puede ser abordada como método o sistema para reconocer colores⁶. Sin embargo, resulta ineficiente ya que proporciona poca información sobre la prenda. En caso de usar texturas como método comunicativo, se recomienda usarlo

⁶ Remítase a sistema Constanz

acompañado de otros métodos, los cuales deben ser poco invasivos en la prenda, en este caso se recomienda hacer uso de etiquetas, marquillas, interior de la prenda y otras herramientas que puedan ser removidas o poco visibles en el momento de uso.

Etiquetas o marquillas para identificar prendas post-compra: Las personas en situación de discapacidad (baja visión y ceguera), tienen la particularidad, en términos generales, de una gran recordación táctil; por lo tanto, una vez adquirida la prenda, se torna inoficioso cualquier elemento que transmita elementos de identificación o descripción de la prenda.

Requerimientos exclusivos de Aplicación Móvil

Información por medio de etiqueta escaneable: Para generarle al usuario una información completa y detallada sobre la prenda, se debe pensar en un método que no sea invasivo y que además proporcione la mayor cantidad de información en el menor espacio posible, de manera que resulte inclusivo tanto para personas videntes como invidentes. Se sugiere crear una etiqueta que lea códigos de barras y que arroje información detallada sobre la prenda: Tipo de prenda, género al que pertenece (Masculino, femenino) talla, color, tipo de estampado, detalles, tipo de cierre y demás.

Audio: Las personas en situación de discapacidad visual tienen un gran desarrollo de otros sentidos, como el del oído, y por medio de aplicativos accesibles como el *TalkBack*⁷ pueden reconocer e interpretar sonidos a gran velocidad, adquiriendo la información rápidamente.

Opciones de coordinados: Las personas en situación de discapacidad, tiene concepción, recordación o cierta percepción de los colores, y sus coordinados, pero ésta es limitada. En este sentido se le debe ofrecer al usuario la opción de encontrar colores de prendas que coordinen con su *oufit*, por lo que se plantea la posibilidad de crear una sección especial, donde puedan introducir el nombre del color y éste les arroje los colores que, según tendencias globales o locales sean apropiadas para el usuario.

Información sobre tiendas: Uno de los requerimientos más altas para una persona en situación de discapacidad, es la de poder ejercer su autonomía y movilizarse independientemente por el espacio. Se sugiere crear una sección (puntos de venta), donde, por medio de un *flip*⁸ en el dispositivo móvil, los usuarios puedan identificar las marcas o empresas que cuentan con este servicio, y puedan acceder a un mapa que informe del punto de venta más cercano.

Tendencias: Siguiendo el lineamiento de que las personas en situación de discapacidad visual, son conscientes de ser observados y juzgados por otro en su apariencia, es importante informarles sobre las tendencias globales y locales, considerando temas como clima de su ciudad, y sus características corporales; buscando siempre

⁷ Esto se da en la medida no todas las personas videntes les resultaría cómoda o atractiva una prenda con un aplicativo que no está pensado para ellos, y que interfiera en la comunicación visual o identidad de la prenda.

⁸ Movimiento del dedo sobre la pantalla, para reconocer por medio de audio al icono al cual se está ingresando

mantenerle informado para que realice una compra asertiva de acuerdo a las exigencias del mercado; en sintonía con la red se presenten artículos de lectura rápido a tips cortos sobre el vestuario, que pueden ser informados por medio de audio.

Botones Grandes y manejo de alto contraste: Las personas baja visión pueden realizar una lectura visual sí cuentan con las características tipográficas y de color adecuadas, esto permitirá que reciban una información más completa tanto por medio de texto como de audio. En este sentido se puede retomar los requerimientos de tipografía y contraste de Diseño de los requerimientos de diseño.

Diagnostico

Se tiene por diagnóstico, la confrontación de los teóricos o referentes estudiados para la presente investigación, en relación con los resultados obtenidos en campo entre los cuales se puede resaltar:

La creación de la artista Constanza Bonilla como un referente de diseño y punto de partida para la experimentación o creación de un prototipo; permite la identificación de un círculo amplio de colores, pero no es lo suficientemente efectivo para los propósitos de esta investigación, puesto que dar la información del color de una prenda a una persona ciega o baja visión, resulta poco informativa en relación a todo lo que el usuario necesita saber para realizar una compra efectiva y asertiva.

El texto «Diseño para todos» en la investigación social sobre personas con discapacidad de Toboso & Rogere, 2012, se analiza como en la investigación social, “dos de las carencias más relevantes en este campo son: a) la ausencia de información mínimamente desglosada sobre discapacidad [...] y b) la escasa representación de las personas con discapacidad en estas fuentes de datos [2]. Los investigadores hacen un llamado a incluir a las personas con discapacidad en el proceso de diseño, donde su voz sea escuchada y tenida en cuenta para el diseño final del producto, tema que se evidencio claramente en el proceso de investigación y trabajo de campo, en donde, más allá de los conocimientos teóricos adquiridos por el investigador, se hizo uso de la fuente directa (el usuario) para dar solución a la problemática planteada.

En el texto Ayudar a los niños ciegos: Apoyo familiar y comunitario para niños con problemas de la vista de las autoras Niemann & Jacob, 2002 [6], se puede evidenciar como el acto de vestir en el caso de un niño ciego, puede llegar a ser un poco más lento, pero posible, como proceso aprendido en la primera infancia y que una vez adquirido, la persona lo puede replicar a lo largo de su vida de manera independiente, por lo tanto, esta investigación no está llamada a responderse por el acto de vestir, sino por el acto de elección y compra del vestuario, tema en el cual, aún no se ha presentado soluciones que den autonomía a personas con baja visión y ceguera en la etapa adulta.

Esta investigación abre el interrogante de cómo el diseñador de vestuario puede facilitar el proceso de aprendizaje del acto del vestir en niños en situación de discapacidad visual, permitiendo una aprendizaje más ameno en los niños y en los padres.

Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos, a los grupos y entrevistas grupales y las validaciones en campo, se llegaron a las siguientes conclusiones:

Se tiende a pensar que el diseñador de vestuario, en su condición de diseñador, debe acotar la solución a los requerimientos de los usuarios desde la creación o producción del objeto vestimentario como tal. Esta investigación abre el abanico de posibilidades del diseñador, en cuanto éste es quien realiza un análisis profundo específicamente en el área del diseño, preocupándose por el usuario, sus características y enfocando sus conocimientos conceptuales en la problemática planteada, éste a su vez, hace uso de la multidisciplinariedad para darle solución a los requerimientos, y posibilita la exploración del cuerpo (objeto de estudio principal del diseñador de vestuario) desde las tecnologías y otras herramientas de información y comunicación, y en consecuencia permite abrir interrogantes desde: la inclusión de personas discapacitadas a actividades culturales, sociales o económicas cotidianas, el planteamiento de metodológicas apropiadas para abarcar cada vez más los requerimientos de las personas en situación de discapacidad en las muestras de investigación, y la creación de nuevos productos que, sin afectar su función final y su desempeño, incluyan en la fase de diseño los requerimientos de accesibilidad e inclusividad, basada en los antecedentes del diseño universal.

Entre los objetivos de la presente investigación esta: Interpretar y evidenciar desde el diseño las posibles aplicaciones vestimentarias para personas en situación de discapacidad visual; objetivo que sufrió modificaciones a lo largo de la investigación ya que incluir un sistema o una aplicación directamente en la prenda, que transgreda su forma o acabados, puede limitar el número de usuarios que pueden acceder a ella, desatendiendo la premisa de inclusión y accesibilidad el cual se puede evidenciar en el capítulo 2 – subcapítulo Requerimientos en diseño para la discapacidad visual.

Permanece a modo de incógnita la percepción conceptual del color en las personas con baja visión y ceguera, la cual representa un enorme vacío aún no explorado por la academia, ya que no se ha considerado la concepción simbólica del color que poseen las personas ciegas o baja visión, los cuales o tienen recuerdos limitados del círculo cromático, o nunca han visto colores en su vida y por lo tanto sus interpretaciones del color, pueden ser réplicas de los conceptos adquiridos culturalmente. Bajo esta mirada, es posible analizar también la influencia de la percepción del color en el pensar y actuar de las personas con discapacidad visual.

En relación con el futuro de los aplicativos móviles para personas en situación de discapacidad, se debe evaluar cómo incentivar a la ciudadanía, a los diseñadores y a las empresas productoras y comercializadoras de objetos vestimentarios, a ofrecer servicios como estos, atendiendo a las necesidades de las personas ciegas y baja visión, o a personas con cualquier otro tipo de discapacidad, que aunque representan una minoría poblacional, deben ser abrazados e incluidos para el desarrollo de nuevos productos y en los procesos de diseño, siempre bajo la mirada de un diseño para TODOS.

La investigación desde el diseño para la creación de productos accesibles e inclusivos está dando aún sus primeros pasos, explorando tímidamente un territorio de gran extensión y rico en innovación, avistando un objeto de estudio que puede convertirse en referente de diseño en todas sus etapas y aspectos; por lo tanto, más que una respuesta a un cuestionamiento personal y académico, esta investigación pretende ser una invitación abierta a los futuros diseñadores, que los incentive a cuestionarse seria y profundamente por una otredad diferente, única y valiosa.

DISEÑO Y DISCAPACIDAD VISUAL - Investigación etnográfica y experimental acerca de los requerimientos en la elección y compra del vestuario en personas con baja visión y ceguera.

Mónica María Vélez Ceballos

Mónica María Vélez Ceballos | Diseñadora de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana | Diplomatura en Docencia Universitaria | Encargada de Marketing Digital en San Basilio Calzado SAS
monikmvelez@gmail.com

Referencias

- [1] Mira Duque, J. D. (2014). investigación cualitativa sobre casos de marcas exitosas en el diseño de vestuario funcional para el deporte. Medellín.
- [2] Toboso-Martín, M., & Rogero-García, J. (Octubre-Diciembre de 2012). «Diseño para todos» en la investigación social sobre personas con discapacidad. Retrieved from Jstor: <http://www.jstor.org/stable/41762472>
- [3] Audi, R. (2004). Diccionario Akal de Filosofía. Madrid: Ediciones Akal.
- [4] Estrada, L. (2004). Diccionario de Arte Actual. Medellín: L. Vieco e Hijas Ltda.
- [5] Dorsch, F. (1976). Diccionario de Psicología. Barcelona: Editorial Herder.
- [6] Niemann, S., & Jacob, N. (2002). Ayudar a niños Ciegos. California: La Fundación Hesperlan.
- [7] Souriau, É. (1998). Diccionario Akal de Estética. Madrid: Adiciones Akal.
- [8] Saulquin, S. (2010). Una nueva tipología indumentaria. En S. Saulquin, La muerte de la moda un día después (págs. 125-161). Argentina: Paidós
- [9] Sevilla Cadavid, G. A. (2011). La naturaleza relacional entre la discapacidad y el diseño: modelo sistémico de análisis persona en situación de discapacidad - entorno construido. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- [10] Schrott, H. (Septiembre de 2009). Revista de la OMPI: Diseñar para los discapacitados. Recuperado el 19 de Febrero de 2015, de <http://www.wipo.int/>: http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2009/05/article_0009.html

Bibliografía

- [1] Adirón, F. (Marzo de 2005). ¿Que es la inclusión? La diversidad como Valor. Recuperado el 13 de Febrero de 2015, de <http://redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/EDUCACION-ESPECIAL/QUE%20ES%20LA%20INCLUSION.pdf>
- [2] Audi, R. (2004). Diccionario Akal de Filosofía. Madrid: Ediciones Akal.
- [3] Azaustre Ramírez, R. (2010). La psicomotricidad y el desarrollo de capacidades motoras, cognitivas y efectivas. Revista Digital Ciencia y Didáctica(29), 6-35.
- [4] Belda Grindley, C., Fernández Gonzales, J. D., Gallego Ortega, J. L., Hergueta García, M., Dolores López, M. D., Molinero Roldán, J. M., Pichardo Martínez, M. C. (2004). Manual de evaluación e intervención psicológica en necesidades especiales educativas. In M. D. López Justicia, Capítulo 9. Dificultades ligadas a la vision (pp. 321-345).
- [5] Dorsch, F. (1976). Diccionario de Psicología. Barcelona: Editorial Herder.
- [6] Escobar, J., & Bonilla-Jimenez, F. I. (s.f). Grupos Focales: Una guía conceptual y metodológica. Cuadernos

Hispanoamericanos de Psicología, 9(1), 51-67.

[7] Estrada, L. (2004). Diccionario de Arte Actual. Medellín: L. Vieco e Hijos Ltda.

[8] Fernández Guerrero, G. (05 de Septiembre de 2013). uvirtual.edu.co : Percepción y Diseño. Recuperado el 18 de Febrero de 2015, de Sitio web: uvirtual.edu.co: http://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Grafico/M-P/percepcion_dise%C3%B1o.pdf

[9] Fernández Silva, C. (Enero-Junio de 2013). La profundidad de la apariencia: El vestido debate entre el arte y el diseño. Poliantea, IX(16), 129-150.

[10] Mira Duque, J. D. (2014). investigación cualitativa sobre casos de marcas exitosas en el diseño de vestuario funcional para el deporte. Medellín.

[11] Niemann, S., & Jacob, N. (2002). Ayudar a niños Ciegos. California: La Fundación Hesperlan.

[12] Saulquin, S. (2010). Una nueva tipología indumentaria. En S. Saulquin, La muerte de la moda un día después (págs. 125-161). Argentina: Paidós.

[13] Schrott, H. (Septiembre de 2009). Revista de la OMPI: Diseñar para los discapacitados. Recuperado el 19 de Febrero de 2015, de <http://www.wipo.int/>: http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2009/05/article_0009.html

[14] Sevilla Cadavid, G. A. (2011). La naturaleza relacional entre la discapacidad y el diseño: modelo sistémico de análisis persona en situación de discapacidad - entorno construido. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

[15] Souriau, É. (1998). Diccionario Akal de Estética. Madrid: Adiciones Akal.

[16] Toboso-Martín, M., & Rogero-García, J. (Octubre-Diciembre de 2012). «Diseño para todos» en la investigación social sobre personas con discapacidad. Recuperado el 19 de Febrero de 2015, de Base de Datos Jstor: <http://www.jstor.org/stable/41762472>

[17] TommyEdisonXP. (5 de Junio de 2013). Youtube.com : TommyEdisonXP. Recuperado el 2 de Febrero de 2014, de Sitio web: Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=upxt3qbPll0>

[18] Vallet, M. (2007). Capítulo VII. Vestirse. En M. Vallet, Educar a los niños y niñas de 0 a 6 años (págs. 89-99). Madrid: Wolters Kluwer.

Biografía(s) de el(los) Autor(es)

Mónica María Vélez Ceballos | Diseñadora de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana | Diplomatura en Docencia Universitaria | Encargada de Marketing Digital en San Basilio Calzado SAS