

## **Diseño Universal**

**"Good design enables, bad design disables."  
"El buen diseño capacita, el mal diseño discapacita" - Declaración de  
Estocolmo - 9 de Mayo del 2004**

El **Diseño Universal** cobra cada día más importancia por el notorio aumento de la población de edad mayor y la inserción de las personas con discapacidad a las actividades de la vida diaria. Más que construir o diseñar en forma accesible, si los profesionales diseñaran o construyeran con los principios de este diseño no serían necesarias las adaptaciones en los proyectos o artículos.

El **Diseño Universal** es el diseño de productos y ambientes a ser usados por la mayor variedad posible de personas. Este diseño se proyecta para obtener una mejor calidad de vida de todos los ciudadanos. Es el arte y desafío de proyectar para todos y será óptimo si cubre el mayor espacio de necesidades dentro del espectro de personas al que va dirigido. Se basa en 7 principios básicos.

### Siete principios del Diseño Universal



#### **Uso Equitativo**

El diseño puede ser utilizado por personas con distintas habilidades

Proporciona los medios más similares posible para todos los usuarios, idéntico cuando es posible, equivalente cuando no lo es. Evita segregar a un tipo de usuario.

Otorga iguales medios de seguridad y autonomía. Genera un diseño que contemple a todos los usuarios.



#### **Flexibilidad en el Uso**

El diseño se acomoda a una amplia gama y variedad de capacidades individuales

Facilita la elección de métodos de uso.

Acomoda alternativas de uso para diestros y zurdos.

Se adapta a las capacidades de los usuarios.



#### **Uso Simple y Funcional**

El funcionamiento del diseño debe ser simple de entender, sin importar la experiencia, conocimiento, idioma o nivel de concentración del individuo. Elimina complejidad innecesaria. Es consecuente con las expectativas e intuiciones del usuario. El diseño es simple en instrucciones.



### **Información Comprensible**

El diseño comunica la información necesaria al usuario, aunque éste posea una alteración sensorial.

Utiliza distintas formas de información (gráfica, verbal, táctil). Proporciona un contraste adecuado entre la información y sus alrededores (uso del color). Maximiza la legibilidad de la información esencial.

Proporciona dispositivos o ayudas técnicas para personas con limitaciones sensoriales.



### **Tolerancia al Error**

El diseño reduce al mínimo los peligros y consecuencias adversas de acciones accidentales o involuntarias.

Dispone los elementos de manera tal que se reduzcan las posibilidades de riesgos y errores (proteger, aislar o eliminar aquello que sea posible riesgo).

Minimiza las posibilidades de realizar actos inconscientes que impliquen riesgos.



### **Bajo Esfuerzo Físico**

El diseño puede ser utilizado eficiente y cómodamente con un mínimo de fatiga física.

Permite al usuario mantener una posición neutral del cuerpo mientras utiliza el elemento.

Usa la fuerza operativa en forma razonable.

Minimiza las acciones repetitivas. Minimiza el esfuerzo físico sostenido.



### **Espacio y Tamaño para el Acercamiento y Uso**

Es necesario disponer espacios de tamaños adecuados para la aproximación, alcance, manipulación y uso, sin importar el tamaño, postura o movilidad del individuo.

Otorga una línea clara de visión hacia los elementos tanto para quienes están de pie o sentados.

El alcance de los elementos debe ser cómodo tanto como para personas de pie como sentadas. Adapta opciones para asir elementos con manos de mayor o menor fuerza y tamaño. Algunos espacios consideran elementos extra de apoyo o para la asistencia de las personas.