

# Diseño Universal

El propósito del diseño universal es simplificar la realización de las tareas cotidianas mediante la construcción de productos, servicios y entornos más sencillos de usar por todas las personas y sin esfuerzo alguno. El diseño universal, así pues, beneficia a todas las personas de todas las edades y habilidades.

El diseño universal es un paradigma del diseño relativamente nuevo, que dirige sus acciones al desarrollo de productos y entornos de fácil acceso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial. El concepto surge del diseño sin barreras, del diseño accesible y de la tecnología asistida de apoyo. A diferencia de estos conceptos el diseño universal alcanza todos los aspectos de la accesibilidad, y se dirige a todas las personas, incluidas las personas con discapacidad. Resuelve el problema con una visión holista, partiendo de la idea de la diversidad humana. Además, tiene en cuenta la manera en que se vende el producto y la imagen de producto, para que éstos, además de ser accesibles, puedan venderse y captar a todo el rango de consumidores.

El concepto de accesibilidad ha ido evolucionando hasta llegar a un nuevo enfoque, donde lo principal reside en concebir el entorno y los objetos de forma “inclusiva” o apta para todas las personas. Surge así el concepto de Diseño Universal o Diseño para Todos.

El Centro de Diseño Universal en la Universidad Estatal de Carolina del Norte lo define como "el diseño de productos y entornos que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin la necesidad de adaptación ni diseño especializado". (Follette, 2011)

Sin embargo cabe aclarar que estos enfoques de diseño no son exclusivos para personas con discapacidad, el Diseño Universal se basa en el hecho de que todas las personas pasan a lo largo de su vida por alguna situación que limita su libertad de movimiento o comunicación, en mayor o menor medida. Cuando se es niño/a se está limitado por la estatura, cuando se es mayor por discapacidades propias de la edad, y entre ambos extremos pueden surgir limitaciones, aparte de las generadas por enfermedades, por motivos diversos como pueden ser accidentes o embarazos. En este sentido, aunque hay grupos de personas que se beneficiarían en mayor medida de la adopción del diseño universal en el entorno, como son los personas con discapacidades permanentes, hay otros segmentos de población, como el de las personas mayores o el de aquellas otras que de manera temporal tienen discapacidades diversas (embarazadas, personas enyesadas, etc.), que se incluirían dentro de los beneficiarios del diseño universal. Por ello, el objetivo fundamental del Diseño Universal es favorecer a toda la población, buscando mejorar las condiciones de uso y la calidad de vida de todos los usuarios y no de un segmento de mercado concreto.

Finalmente Ginnerup (2010) define al Diseño Universal como una estrategia encaminada al desarrollo de entornos, productos, tecnologías de la información y la comunicación y servicios accesibles para todos y que todos puedan utilizar —en especial las personas con discapacidad— en la mayor medida posible. La aplicación de los principios del Diseño Universal a las medidas y a las soluciones generales adoptadas puede eliminar las barreras para la participación en la vida social

## **Principios del diseño universal**

Algunos autores, un grupo de arquitectos, diseñadores, ingenieros e investigadores del diseño ambiental han colaborado para establecer los siguientes principios del diseño universal, como guía en un rango de las disciplinas del diseño, incluidas el ambiente, productos y comunicaciones

1. **Igualdad de uso:** el diseño debe ser fácil de usar y adecuado para todas las personas independientemente de sus capacidades y habilidades.
2. **Flexibilidad:** el diseño debe poder adecuarse a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.
3. **Simple e intuitivo:** el diseño debe ser fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos, las habilidades o el nivel de concentración del usuario.
4. **Información fácil de percibir:** el diseño debe ser capaz de intercambiar información con usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo.
5. **Tolerante a errores:** el diseño debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias fatales o no deseadas.
6. **Escaso esfuerzo físico:** el diseño debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.
7. **Dimensiones apropiadas:** los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición, y movilidad.

## **HEMEROGRAFIA**

<http://disenosocial.org>

<http://enpositivods.wordpress.com>

[http://www.eldiario.es/desalambre/disenosocial-innovacion-desarrollo\\_0\\_218378891.html](http://www.eldiario.es/desalambre/disenosocial-innovacion-desarrollo_0_218378891.html)

<http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-social>