

***INCLUSIÓN/EXCLUSIÓN EN EL ACCESO A  
PRODUCTOS O SISTEMA VESTIMENTARIO  
MEMORIA DEL PROYECTO***

*Melissa Eusse Giraldo, Valentina Ferreira Cepeda, Fernanda Hincapie Tabares.*

*Universidad Pontificia Bolivariana.*

*Facultad de diseño de vestuario.*

*Núcleo II – Tensiones contemporáneas.*

*2018-01*



# TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. Introducción	3
2. Contextualización	6
3. Mapa mental	11
4. Sens lab	12
5. Formulación de proyecto	17
6. Estudios de caso	25
7. Cronograma	32
8. Herramientas de recolección y análisis de información	35
9. Requerimientos	39
10. Taller de tipologías vestimentarias	41
11. Fase de ideación	43
12. Validación	55
13. Ropero técnico	64
14. Conceptos	67
15. Autoevaluación	70
16. Producto final	83



## **1. OBJETIVO GENERAL - NÚCLEO II**

*Abordar un proyecto de diseño del vestir centrado en las tensiones existentes entre las problemáticas sociales, las teorías del diseño de la última década y los diferentes ámbitos de acción profesional de un diseñador de vestuario, para la comprensión de los espacios, agentes, problemas y preguntas, implicados en su concepción y desarrollo en el contexto local y nacional.*



## ***OBJETIVOS ESPECÍFICOS***

- *Introducir la comprensión de las problemáticas contemporáneas mediante el reconocimiento, análisis y puesta en relación de las macrotendencias sociales con los acontecimientos nacionales y locales, que permitan al estudiante comprender las líneas de definen el presente y plantean retos y oportunidades para su profesión.*



- *Explorar y visibilizar diferentes escenarios de reconocimiento y puesta en relación de los sectores económicos, las historias de vida laboral de profesionales y su relación con tendencias sociales contemporáneas.*
- *Conocer y relacionar diferentes enfoques del diseño en la actualidad, con el fin de comprender las principales preguntas que guían a la disciplina y sus implicaciones para la profesión del diseño del vestir*



## 2. **CONTEXTUALIZACIÓN**

*Inclusión de las personas en situación de discapacidad visual en el acceso a prendas asequibles, por medio de intervenciones objetivas de textiles que logren activar los demás sentidos en el momento de uso.*

“

*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. El diseño está llamado a crear productos accesibles, que vayan en pro de generar inclusión en personas con discapacidad, ya que los productos mal diseñados y los entornos no adaptados pueden crear inconvenientes que pueden llegar a ser obstáculos insuperables para las personas que tengan limitaciones.*

”

“

*Desarrollamos el proyecto para que los miembros de esta comunidad, se sientan parte de la sociedad, y no como un grupo abandonado y olvidado por el hecho de tener una discapacidad. Además esto no solo tiene como fin crear un artefacto vestimentario, pues este busca que los diseñadores abran su mente hacia nuevas oportunidades de negocio, sacándolos de la zona de confort que brinda lo que es común y masivo, buscando también que desarrolle planes con fines sociales más que económicos, pero sin dejar estos a un lado.*

”

“

*El proyecto esta encaminado por medio de la elección pertinente de textiles que permiten realizar artefactos vestimentarios adecuados.*

*El primer hallazgo es que las personas en situación de discapacidad visual necesitan diferentes mecanismos de cierre, para que así puedan portar con mayor facilidad la prenda. Otro de los puntos seria la elección del color de la prenda, pues guiados por sus desarrollados sentidos (tacto, olfato, entre otros) pueden elegir lo que verdaderamente les llame la atención y no lo que alguien más les sugiera sin poder saber realmente cómo se ven, Estos elementos brindaría e incrementarían el nivel independencia del usuario.*

”

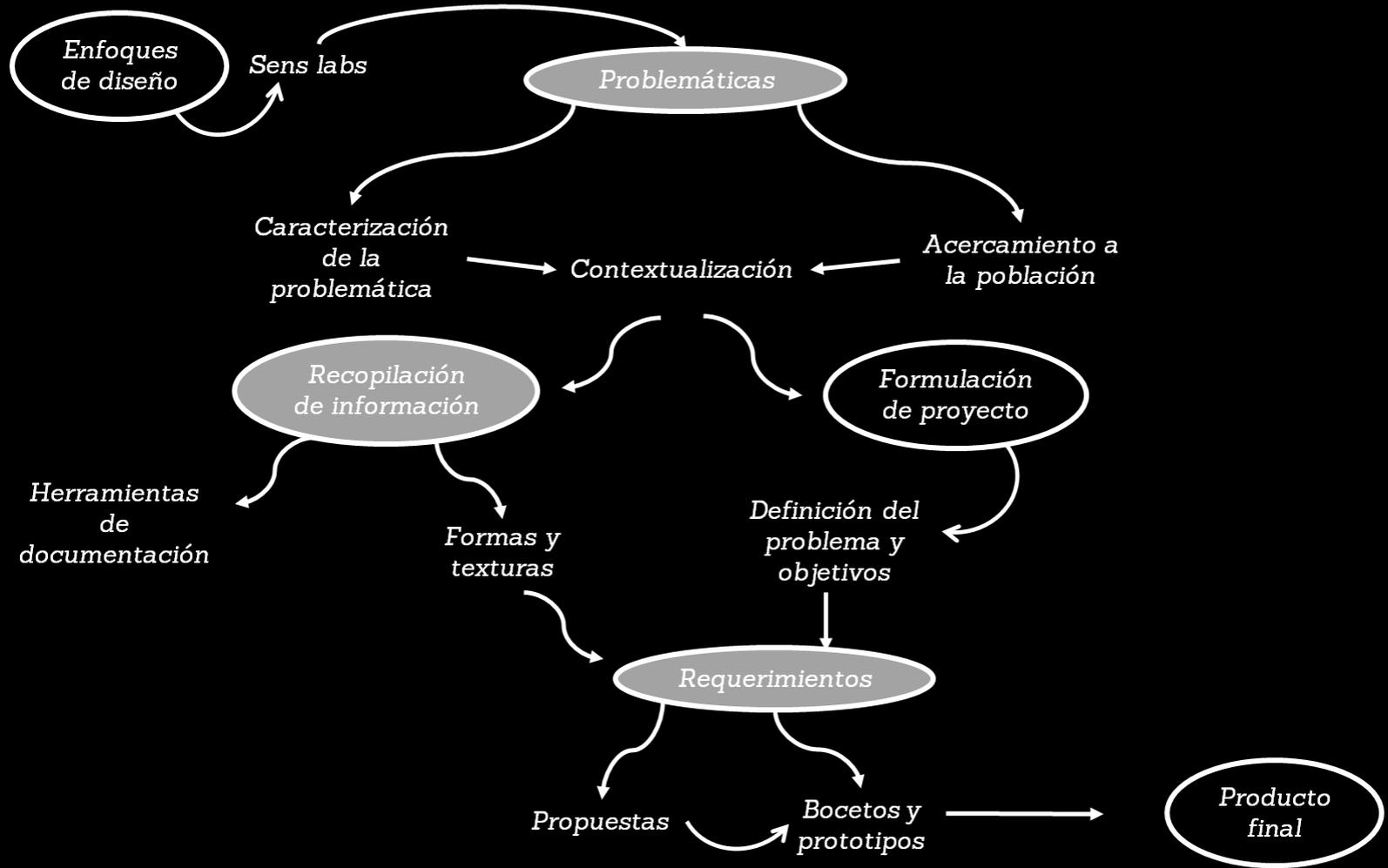
“

**PROBLEMÁTICA:**

*Al iniciar el curso elegimos como tema la Inclusión en el acceso a producto y sistema vestimentario y a partir de ahí llegamos a la conclusión de que en el sistema moda, a lo largo del tiempo se ha excluido en cierta magnitud a las personas en situación de discapacidad visual, por lo tanto decidimos emprender un proyecto que incluya a este grupo de personas y mejore su calidad de vida.*

”

### 3. MAPA MENTAL





**4. SENS LAB**

# **¿QUÉ SE HIZO?**

*Esta actividad es el resultado de tres ejercicios donde cada uno tenía como encabezado dar respuesta a diferentes problemáticas que surgían de una tendencia seleccionada previamente, cada ejercicio a su vez correspondía a un enfoque de diseño específico que planteaba unos requerimientos y que permitían resolver la problemática.*

# 1

## **RESULTADO**

*Basados en el diseño especulativo, tomamos como pregunta inicial ¿Cómo el mercadeo influye en el comportamiento de compra de las personas? A partir de ahí surgen unas posibles soluciones donde al final a partir de una droga se pretendía controlar la ansiedad de compra de las personas de la ciudad, cuyo efecto contribuyo efectivamente en la economía de los hogares, pues las personas dejaron de comprar objetos innecesarios que no ayudaban a su bienestar y empezaron a invertir en vienes fundamentales.*

# 2

## **RESULTADO**

*Diseño para el cambio de comportamiento: se busca concientizar a personas que realizan compras excesivas, prestándoles un servicio que cambien su modo de vida con hábitos de endeudamiento y consumo a propiciando por la compra racional.*

*Diseño crítico: la población son mujeres entre los 15 y 25 años que ejercen el oficio de la prostitución. Se busca hacer una crítica al estado, para que una trabajadora sexual pueda acceder a garantías laborales dignas, y se les brinde el conocimiento adecuado para ejercer esta labor sin atentar su salud y tengan la posibilidad de una vida digna.*

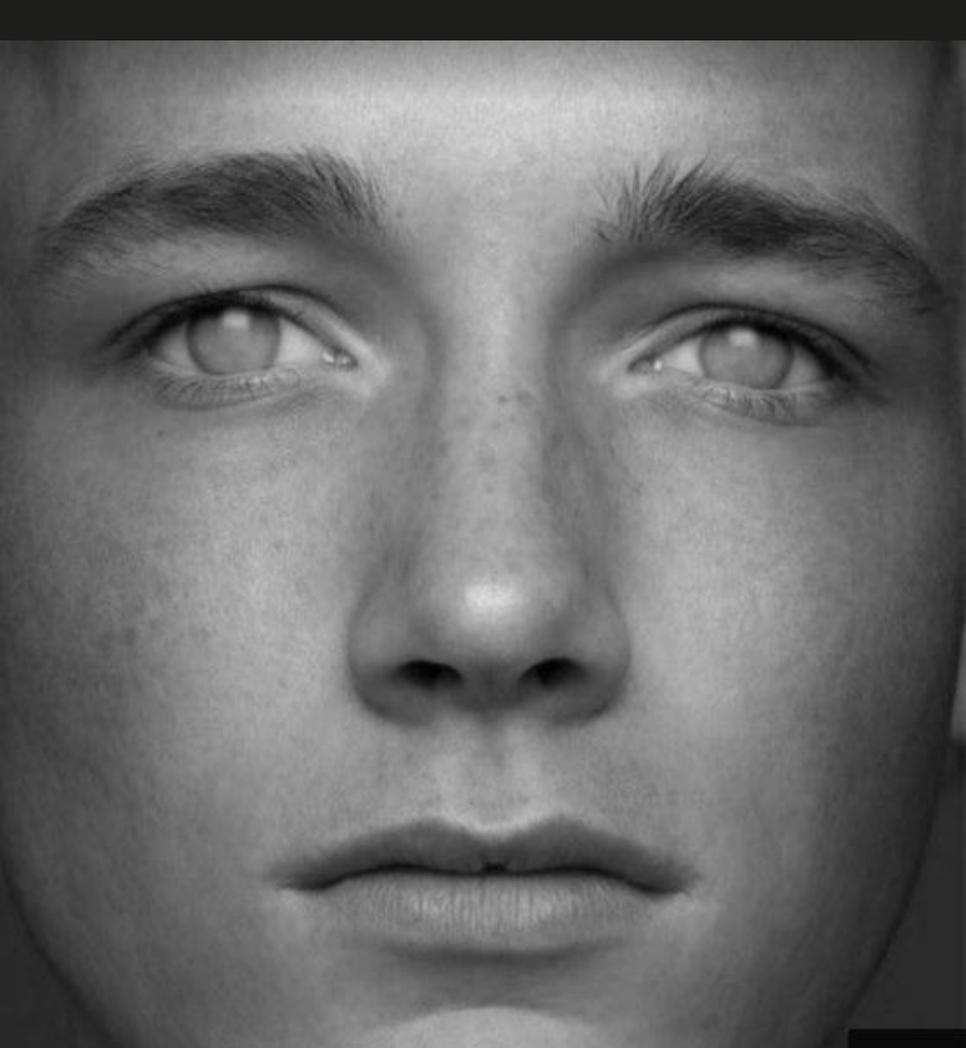
# 3

## RESULTADO

- *Personas en situación de discapacidad visual: Teniendo en cuenta las funcionalidades diversas, se elabora una etiqueta que este escrita en braille, que servirá para informar a las personas en situación de discapacidad visual el color de la prenda, y sugerir combinaciones adecuadas con otros colores.*
- *Youtubers: Muchos youtubers venden la idea de una vida perfecta y los jóvenes quieren sus prendas sin importar su costo, nuestra idea consistió en crear un canal de YouTube destinado a enseñar técnicas de vestimenta, y sugerir lugares de compra local y de bajo costo, donde la información le llegue a personas de estratos 1,2 y 3.*



## ***5. FORMULACIÓN DEL PROYECTO***



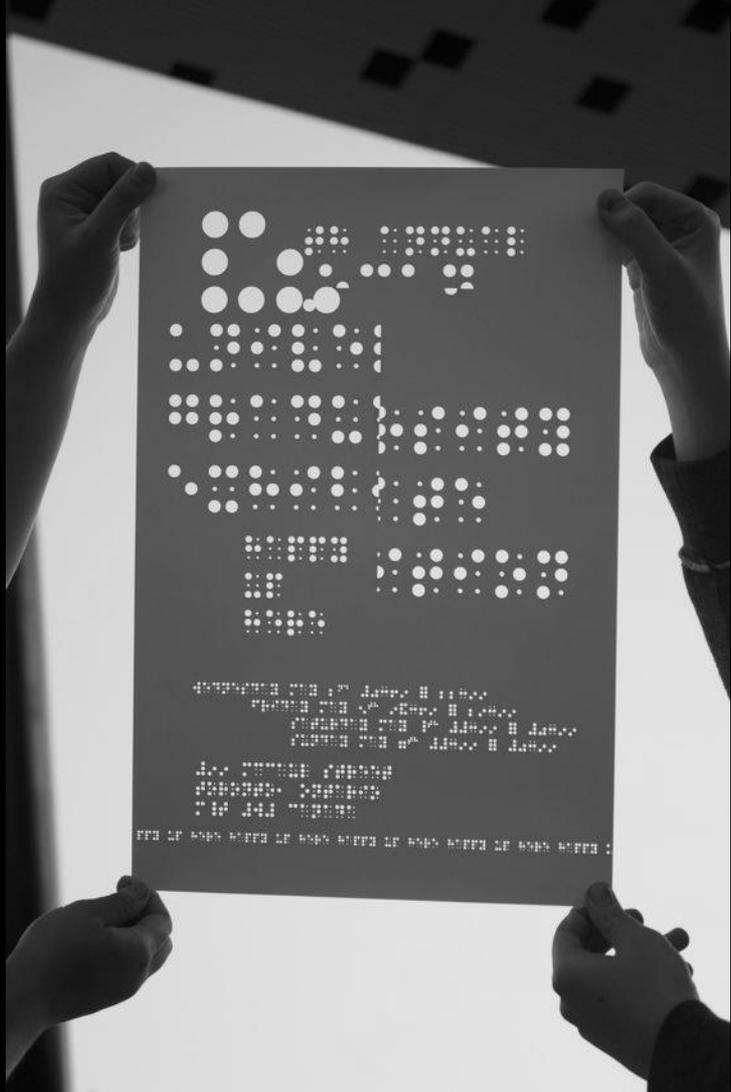
## **POBLACIÓN**

*La población con la que trabajamos este semestre son personas en condición de discapacidad visual que en algún momento tuvieron el sentido, conservan recuerdos de algunas figuras y colores. Sus demás sentidos están altamente desarrollados.*

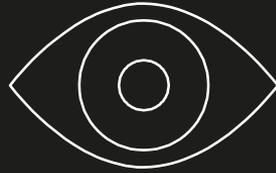
*Edades desde los 19 hasta las 26 años de edad.*

## **CONTEXTO**

*Universidad Pontificia Bolivariana -  
Medellín - Antioquia - 2018*



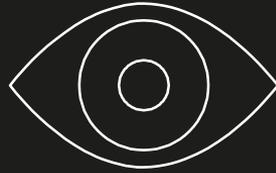
*Considerando que en el mercado textil y moda no hay productos vestimentarios pensados para las personas en situación de discapacidad visual, nos parece pertinente crear mecanismos de ajuste para facilitar la portabilidad y el uso y posteriormente un artefacto que supla sus necesidades, donde el resultado brinde al usuario una mejor experiencia (en el acto de vestir y su relación con el entorno).*



***PROBLEMÁTICA ESPECÍFICA***

A pair of hands is shown holding a glowing, textured fabric strip against a dark background. The fabric strip is illuminated from within, creating a bright, warm glow that highlights its intricate, woven texture. The hands are positioned on either side of the strip, with fingers gently gripping it. The overall scene is set in a dark environment, which makes the glowing fabric stand out prominently.

*Nuestro grupo de trabajo, por medio de esta investigación, se planteo el objetivo de intervenir textiles, que en el momento de ser usados en una prenda, le permita al usuario interactuar fácilmente con él, desde el uso de sus sentidos (tacto, olor, audición) y pueda crear un criterio propio al interactuar con el artefacto, ya que normalmente estas personas no poseen una independencia en el momento de la compra y deben ser asesoradas por terceros, lo que nos lleva a querer crear estrategias que permitan esta independencia*



***OBJETIVO ESPECÍFICO***



*Identificar los requerimientos desde el diseño de vestuario que posibiliten la autonomía e independencia en el acto de elección, compra y uso de las prendas de personas en situación de discapacidad visual, 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.*

### *¿Qué hacer?*

*Teniendo en cuenta las necesidades de las personas en situación de discapacidad visual elaborar una tabla de requerimientos que en última instancia busca ayudar a la construcción de prendas inclusivas y accesibles, que por consiguiente respondan 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.*

## **ESTRATEGIA**

### *¿Cómo hacer?*

*Realizar prendas de vestir que con la ayuda de diferentes mecanismos, permitan la autonomía en el momento de compra, uso y portabilidad del vestuario a personas en situación de discapacidad visual, con diseños seguros, flexibles y atractivos para todo tipo de consumidor.*

### *¿Cómo llegar?*

*Educar al consumidor a través de las etiquetas y marquillas en las prendas. Por medio de etiquetas escritas en braille, que estarán ubicadas estratégicamente en las prendas, se dará al usuario información básica de la prenda, como: marca, talla, instrucciones de lavado, para así facilitar la acción de uso de la población.*

A close-up photograph of a perforated metal surface, likely a ceiling or floor. The surface is composed of several panels separated by thin lines. Each panel has a different pattern of holes: some have long, narrow slots, while others have small, circular holes. A white rectangular frame is overlaid on the image, centered around the text. The lighting creates soft shadows, highlighting the texture and depth of the perforations.

## ***6. ESTUDIOS DE CASO***

# 1

## LA INCLUSIÓN DE LOS NIÑOS CON DISCAPACIDAD VISUAL TOTAL EN EL APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA, ESPECIALMENTE DEL ACTO DE COMER DE MANERA INDEPENDIENTE.

*Susana Isaza González y Katherine  
Zuluaga Aristizábal, estudiantes de  
diseño industrial en la Universidad  
Pontificia Bolivariana.*

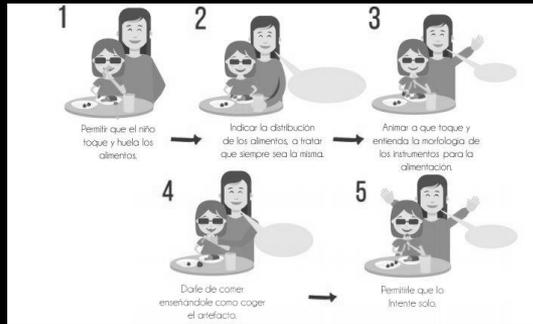
*Este proyecto se realizó con el fin de que los niños tengan la autonomía suficiente para llevar a cabo el acto de comer de manera independiente, para cumplir este objetivo se utilizaron las siguientes herramientas:*

*Evaluar las herramientas, guías y estudios existentes sobre la discapacidad visual, para el desarrollo de las actividades de la vida diaria, identificando falencias en el proceso y oportunidades de mejora de la actividad de comer para el beneficio del niño ciego y su familia.*

*Diseñar un producto para el niño ciego, acompañado de un manual de uso para los padres, que enriquezca el proceso de aprendizaje y enseñanza de la actividad comer, implementando características ergonómicas.*

## RESULTADOS

Con relación a los hallazgos obtenidos en el trabajo de campo se propuso una estrategia que integre: a los niños invidentes y sus acudientes fortaleciendo la relación entre ellos, el arte de la música, el lazarillo como su mejor amigo y la motivación para que aprenda a realizar la actividad de comer de manera independiente.



# 2

## *JUGANDO CON LO VISIBLE E INVISIBLE JUEGO DE MEMORIA PARA NIÑOS VIDENTES Y NO VIDENTES.*

*Ana María Bolaños, Estudiante de  
Diseño de industrial, Universidad  
de Palermo (Buenos Aires)*

*El propósito del proyecto es que el lector conozca el desarrollo de los niños con dificultades visuales y cómo llegan a relacionarse con la sociedad. Por este medio se observarán espacios, como escuelas, donde los niños desarrollan varias actividades de juegos, para que el objeto a diseñar se ajuste a las necesidades y comportamientos de los usuarios.*

*La población a trabajar son niños invidentes de 2 a 6 años. Personas en situación de discapacidad, tanto visual, como demás discapacidades.*

## **RESULTADOS**



*Diseño de juego para la memoria: El fin es proveer una manera distinta de practicar el braille, de reconocer las texturas y de jugar con el juego de memoria. También se debe tomar en cuenta el proceso y dificultades que se presentan en específico en el desarrollo de su sentido auditivo y táctil.*

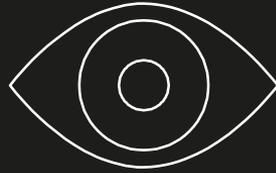
# 3

**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  
Universidad Pontificia Bolivariana -  
Facultad de Diseño de Vestuario -  
Medellín*

Aportes de las dimensiones del proyecto de diseño El vestuario planteado desde una perspectiva integral esta subdividió en tres componentes o dimensiones, que pretenden darle sentido y forma al objeto vestimentario; en ello están involucrados los componentes técnico-productivo, estético-comunicativo y funcional-operativo. Siguiendo estos tres lineamientos, 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.





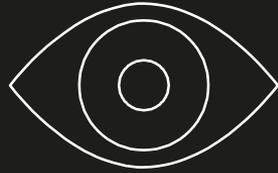
## **7. *CRONOGRAMA***

# ETAPA 1

Tema: Inclusión de las personas en situación de discapacidad visual en el acceso a textiles asequibles, por medio de tecnología en las prendas que logren activar los demás sentidos (¿a una nueva experiencia?) en el momento de uso.							
Integrantes: Melissa Eusse Giraldo - Valentina Ferreira Cepeda - Fernanda Hincapie Tabares							
ETAPA 1: PREPARACION PARA LA INVESTIGACION DE CAMPO							
Objetivos de la investigación	Metodologías	Tareas- Responsabilidades	Tiempo de duración	Contactos	Fuentes de información	Responsables	Producto
Buscar de información, para contextualizarnos acerca del tema	Busqueda en biblioteca	Busqueda bibliografica	08 a 09 de Marzo		Biblioteca UPB	Melissa, Valentina, Fernanda (salida de campo grupal)	Crear formato que contenga la informacion anteriormente filtrada
	conversación con profesores	Rastreo de docentes, entrevista informal, y entrega de información (tesis, páginas web, documentos, marcas) por parte de los docentes para con nosotros	08 a 16 de Marzo	Claudia Fernandez (proyectomedussa@gmail.com) Alexander Cardona (Facebook) Juliana Navarro (Facebook)	Archivos web (drive)		
Sintetizar la información hallada anteriormente	Trabajo individual	Elaboración de fichas bibliográficas	16 a 22 de Marzo	Biblioteca UPB y archivos web		Melissa Eusse: Síntesis de información obtenida de biblioteca Fernanda Tabares: Síntesis de información obtenida de archivos web Valentina Ferreira: Realización de fichas bibliográficas	
Definir de las personas a trabajar	Metodología etnográfica: entrevista	Formato entrevista semiestructurada.	19 a 21 de Marzo	Daniela (psicologa de bienestar universitario) Carlos Richard Uribe (profesor de educación) Andres		Fernanda Tabares: Estructuración de entrevistas	Formato de entrevista
Busqueda de metodos y actividades destinadas para provocar que el usuario sienta y piense acerca de su entorno.	Metodología etnográfica: encuesta, observación. Experiencias sensibles	Realizar observación directa e indirecta plasmada en drive. Identificar el objetivo por medio de actividades y materiales que lo respaldan	26 a 28 de Marzo	Juliana Navarro (Docente)	Paginas web (por definir) Entrevista	Trabajo grupal	Sondas Culturales
Rastrear insumos, textiles, técnicas que sean utiles para el trabajo con la poblacion.	Investigación web y acercamiento a expertos	cibergrafía, busqueda de expertos y entrevistas	2 a 6 de abril	Por definir	Por definir	Cibergrafía: Valentina Ferreira Busqueda de expertos y entrevista: Melissa Eusse y Fernanda Tabares	Crear formato que contenga la informacion anteriormente obtenida
Reconocer el acto de vestir	Diversas metodologías	Recopilación de: busqueda de guías de portabilidad, identificar las prendas más utilizadas, cómo perciben la noción de imagen, experiencias a traves de los textiles	26 de abril	Personas invidentes: Carlos y Andres		Melissa Eusse, Valentina Ferreira, Fernanda Tabares	Carpeta con la información ya recopilada

# ETAPA 2

ETAPA 2: INVESTIGACION DE CAMPO							
Objetivos de la investigación	Metodologías	Tareas- Responsabilidades	Recursos	Tiempo de duración	Personas	Responsables	Producto
Averiguar información básica de las personas con las que vamos a trabajar.	Entrevista	Diseñar el formato de entrevista	Grabador de voz Formato de entrevista	22 a 23 de Marzo Duración de la entrevista 30 minutos aprox,	Personas invidentes: Carlos y Andres	Valentina Ferreira, Melissa Eusse: Realización de entrevistas	Entrevista diligenciada
Comprender la sensibilidad de las personas respecto al entorno y la experiencia frente a texturas.	Sondas culturales	Lluvia de ideas de posibles actividades Materialización de texturas Diario de campo como herramienta de recopilación de información Búsqueda de materiales para la elaboración de texturas	Grabador de voz Herramientas de escritura refrijero	Duración del diseño de la sonda: 26 al 28 de marzo Duración del ejercicio con las personas: 2 a 9 de abril	Personas invidentes: Carlos y Andres	Melissa Eusse, Valentina Ferreira, Fernanda Tabares	Mapa de relaciones organizar una serie de elementos a través de la conexión causal que tienen entre sí. Cuadro comparativo para denotar los puntos en común y las diferencias presentes a la hora de percibir las texturas, relacionarse con el espacio
Reconocer el acto de vestir ¿Por qué? ¿Para qué?	Observación directa	Busqueda de guias en la prenda vestimentaria	Cámara	12 a 26 de abril	Personas invidentes: Andres	Valentina Ferreira	Manual de uso
	Seguimiento de patrones	Identificar las prendas más utilizadas	Cámara		Personas invidentes: Andres	Fernanda Tabares	Conversatorio
	Conversatorio	Hasta dónde llega la noción de la imagen personal	Grabador de voz Formato de preguntas		Personas invidentes: Andres	Melissa Eusse, Valentina Ferreira, Fernanda Tabares	Ficha de información
	Experimentación de sensibilidades	Experiencias a través de los textiles	Muestras físicas de textiles Diario de campo		Personas invidentes: Andres	Melissa Eusse	Muestras textiles con cabezotes



## **8. *HERRAMIENTAS***

## Cuadro comparativo

# CUADRO COMPARATIVO

Preguntas	Andrés	Carlos	Observaciones
¿Naciste siendo una persona en situación de discapacidad visual?	No, empecé con problemas visuales a los 6 años, con miopía y astigmatismo	No, perdí la vista relativamente hace muy poco.	Los dos perdieron la vista por diferentes situaciones.
¿A que edad perdiste la visión?	A los 7 años cuando me detectaron una enfermedad que se llama retinitis pigmentosa	Perdí la vista a los 27 años, en un accidente laboral.	Aunque los dos fueron videntes, perdieron la vista a edades muy diferentes.
¿Qué estrategias usan para guardar la ropa?	Con el tacto si se reconocer más o menos las texturas entonces sé que esta camisa es más gruesa que otras que tengo y uno se fija en la parte de los bolsillos si tiene algún dibujo, bordado o estampado.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distribución, uno ya tiene un mapa mental de cómo esta distribuido las cosas.</li> <li>2. Tratar de comprar prendas que no tegan la misma tela para identificarlas facilmente.</li> <li>3. Los jeans usualmente casan con todo, yo trato de tener varios jeans y los uso con una camisa y listo.</li> </ol>	Las estrategias de almacenamiento de su ropa es similar, tratan de comprar prendas con calibres o textiles diferentes para que sea mas fácil el reconociendo de estas.
¿Cuál es la prenda que mas se te dificulta poner?	Las camisas son las que más se me dificultan por los botones, me ha pasado que cuando no estoy muy concentrado, la abotono mal.	Hay conocimientos que son muy básicos y no es nada del otro mundo, como tuve visión por mucho tiempo no se me dificulta.	Por su conocimiento de vida cuando tenían visión la acción de vestirse es distinta, la experiencia de cada uno varía.
¿Cómo ha sido esa relación con el entorno?	La relación con el entorno siempre fue un poco difícil también, igual obviamente como fue muy pequeño uno se empieza a acostumbrar más fácil porque ya sabe que tiene que ir haciendo un reconocimiento con el tacto o con los demás sentidos para reconocer el entorno o para tener una idea espacial del entorno.	Salir siempre es muy difícil y más cuando uno sale con un animal porque no es lo mismo cuando usted sale a pasear a su perrito a cuando es el perro que lo saca a pasear a uno, entonces mientras uno no logra como confiar en el animal y no logra como darse cuenta que el animal no te va hacer nada malo es muy teso.	La relación y reconocimiento del entorno varía mucho por la experiencia que han tenido, ya que Andrés perdió la visión desde niño y Carlos por el contrario en una etapa mas madura.

## Entrevista semi-estructurada

**Objetivo:** Conocer información básica de las personas a trabajar para tener un mayor acercamiento a sus necesidades.

**Entrevistado:** Andrés Felipe Zuluaga

**Entrevistador(as):** Melissa Eusse, Fernanda Hincapie, Laura Acevedo

Preguntas	Respuestas
<p>¿Cuál ha sido el sentido que más ha desarrollado?</p>	<p>Los dos que más he desarrollado son el tacto y el oído porque con ellos tengo más afinidad, con el oído uno es con el que más contacto tiene ya que se utiliza en la vida cotidiana, para ir hasta cierto lugar si uno tiene que cruzar calles o avenidas el oído es el que más se desarrolla, el tacto también porque como utilizo mucho el sistema de lectoescritura braille, entonces uno lo ejercita mucho y para reconocer ciertas cosas en el espacio.</p>
<p>¿Tienes alguna noción de los colores? ¿los recuerdas? ¿cómo haces para la elección de la ropa?</p>	<p>Bueno pues más o menos, la elección de la ropa si es como ayuda femenina más que todo, porque a los hombres nos pasa eso no combinamos. Yo me acuerdo de los colores más fuertes, los que tienen tonalidades más fuertes, el azul, el negro, el verde, el naranja, pero los claros si se me dificultan un poquito más, como el blanco, el beige.</p>
<p>¿Diferencias las prendas? ¿Cómo las reconoces?</p>	<p>Con el tacto si se reconocer más o menos las texturas entonces sé que esta camisa es más gruesa que otras que tengo y uno se fija en la parte de los bolsillos si tiene algún dibujo, bordado o estampado.</p>
<p>¿Qué estrategias utilizaba para vestirse o empezó con ayuda de alguien?</p>	<p>Para vestirme yo tenía noción de cuando había visto, entonces ya cuando estaba más grande entre a una rehabilitación y allá nos empezaron como a enseñar que los pantalones tienen esta textura, esta forma y nos ayudaron un poquito más, yo tenía la idea pues de bañarme solo, vestirme con algunas cosas solo.</p>
<p>¿Cuándo va a comprar ropa te ayuda tu mamá? ¿Dice que quiere? ¿Qué decisiones toma?</p>	<p>A mí me entregan la ropa, yo la detallo y si le digo pero ella me dice después hablamos entonces le digo escoja usted, pero si le digo me gusta esta camisa por esta tela y la comodidad, uno siempre busca estar cómodo y el clima a veces es muy extraño.</p>
<p>Siendo así, todo en tu closet es escogido con ayuda de terceros o tiene algo que lo haga de forma independiente.</p>	<p>Es muy difícil, los zapatos yo creería que es un aspecto más fácil porque por la textura o por el tipo del pie de uno ya sabe cómo escoger los zapatos pero no se a uno se le dificulta ciertas cosas a la hora de comprar, si la mayoría de zapatos fueran de colores uno los podría comprar uno solo, pero como hay zapatos que son colores claros uno tiene que pedir ayuda para poder elegir los correctos.</p>

ENTREVISTA

**Objetivo:** Comprender y entender la sensibilidad de las personas en situación de discapacidad visual respecto al tacto de diferentes materiales.

### Persona que esta interactuando

Andrés Felipe Zuluaga

### Tipo de textura (Descripción)

Textil negro con un microperforado

### Materiales

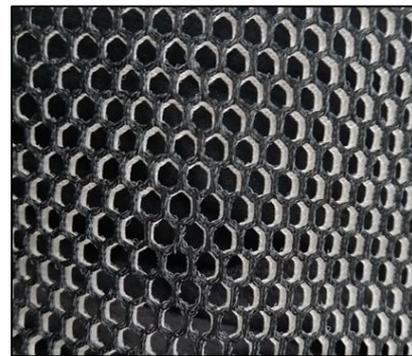
- Textil

### Sensibilidades

Da la sensación de que es una tela gruesa, se siente bien al tacto y es muy fácil de reconocer.

### Resultados

Los textiles gruesos los asocia a colores oscuros y los delgados a colores claros.



Para conocer  
mayor  
información:  
Ctrl + click

Caracterización de muestras

**Objetivo:** Comprender y entender la sensibilidad de las personas en situación de discapacidad visual respecto al tacto de diferentes materiales.

**Persona que esta interactuando**  
Andrés Felipe Zuluaga

**Tipo de textura (Descripción)**  
Textil que en su interior tiene unos perforos, los cuales se encuentran formados y generados con hilo.

**Materiales**

- Textil
- Perforo
- Hilo

**Sensibilidades**  
Se siente camuflada al tacto.

**Resultados**  
Los hilos que son de un color grueso y los oscuros a colores oscuros.





## ***9. REQUERIMIENTOS***

*Técnico – Productivo*

- *Establecer un lenguaje con los insumos y estampados*
- *Desarrollo de prendas de bajo costo*
- *Implementar textiles con diferentes texturas para mejorar la distinción de la prenda*

*Funcional - Operativo*

- *Identificar información básica de la prenda: valor, talla, precio, forma de lavado...etc.*
- *Mecanismos de contención*
- *Facilitar el acceso en el momento de vestirse.*
- *La prenda debe permitir las funciones de usabilidad, portabilidad y des uso que faciliten la acción persona – prenda.*

*Estético - Comunicativo*

- *Usar colores primarios, secundarios y neutros*

**RESTRICCIONES:**

- *Evitar el uso de botones y otros mecanismos de anclaje.*

A high-contrast, black and white close-up photograph of a human eye. The eye is the central focus, with the iris and pupil clearly visible. The eyelashes are thick and dark, framing the eye. The skin around the eye is visible, showing fine lines and texture. A white rectangular border is superimposed over the eye, containing the text.

***10. TALLER  
TIPOLOGÍAS VESTIMENTARIAS***

## **CUADRO DE RELACIONES**

<b>Relación de tipologías vestimentarias.</b>	DEPORTIVO	FORMAL	CLÍNICO//LABORAL
<b>CASUAL</b>	<p><i>Estampado con cambio de texturas e implementación del cambio de color.</i></p> <p><i>Textiles de calibre grueso, con propiedades de resistencia, transpirabilidad y frescura. El textil también debe recibir bien los acabados para dar mayor facilidad de reconocimiento de las prendas</i></p> <p><i>Desde el proceso de patronaje y construcción, debe brindar la posibilidad de un fácil acceso de la prenda al cuerpo en el momento de vestir, teniendo en cuenta mecanismos de ajuste y cierre sin anclaje.</i></p>	<p><i>Prendas versátiles, donde se presente una amplia y diversa utilización para las prendas, acompañado de colores primarios y que permita diversidad en las ocasiones de uso.</i></p> <p><i>Textiles que ofrecen percepciones diferenciadoras al sonido de fricción, agradable al tacto, que entre las opciones, podrían ser textiles sintéticos. aquí el forro acompañado de textura o relleno, bien podría ser importante para el fácil reconocimiento de las prendas</i></p>	<p><i>Esta prenda debe poseer algunas características, como: Textiles de calibre grueso, resistentes y durables, y que brinden mayor protección al usuario.</i></p> <p><i>Insumos de gran tamaño, y mecanismos de almacenamiento</i></p> <p><i>Mecanismos de ajuste, pero que se permita una buena movilidad con la prenda, pues el usuario está en constante movimiento. además tener un fácil acceso.</i></p> <p><i>Se implementan colores neutros, para que se puedan representar y combinar en mayor posibilidad</i></p>

# ***11. PROCESO DE IDEACIÓN***

# 1. Inclusión a personas en situación de discapacidad visual en el acceso a textiles que logren activar los demás sentidos y generen una experiencia de uso.



¿Cómo la oferta y demanda ofrecen artefactos para personas en situación de discapacidad visual?

Desarrollo de un producto asequible



Teniendo en cuenta que las personas en situación de discapacidad visual son tan poco atendidas en el mercado, se pretende generar un producto de buena calidad, con materiales y acabados que brinden una adecuada comprensión del producto.

Lograr una autonomía de compra



La mayoría de personas invidentes requieren asesoría en el momento de la compra, a partir de mecanismos incluidos en las prendas brindar una mayor facilidad en el momento de la elección del producto.

## **2. Inclusión a personas en situación de discapacidad visual en el acceso a textiles que logren activar los demás sentidos y generen una experiencia de uso.**



¿Cómo la percepción de diferentes helemos ayudan en el reconocimiento del artefacto vestimentario?



Desde el color y las texturas



Para dar solución a este problema tenemos en cuenta la sinestesia y la psicología del color que nos dan información de como ellos se relacionan con diferentes texturas.

Desde lo lúdico



Relación directa con el artefacto a partir de una nueva experiencia, como lo es la persona – artefacto – entorno.

### **3. Inclusión a personas en situación de discapacidad visual en el acceso a textiles que logren activar los demás sentidos y generen una experiencia de uso.**



¿Cómo desde la producción se dan beneficios al usuario, teniendo en cuenta los recursos que se encuentran en el entorno?

Duración de la prenda

Tecnologías disponibles

Fabricación



Por su falta de visión estas personas tienen a caerse, tropezarse, ensuciarse con mayor facilidad.

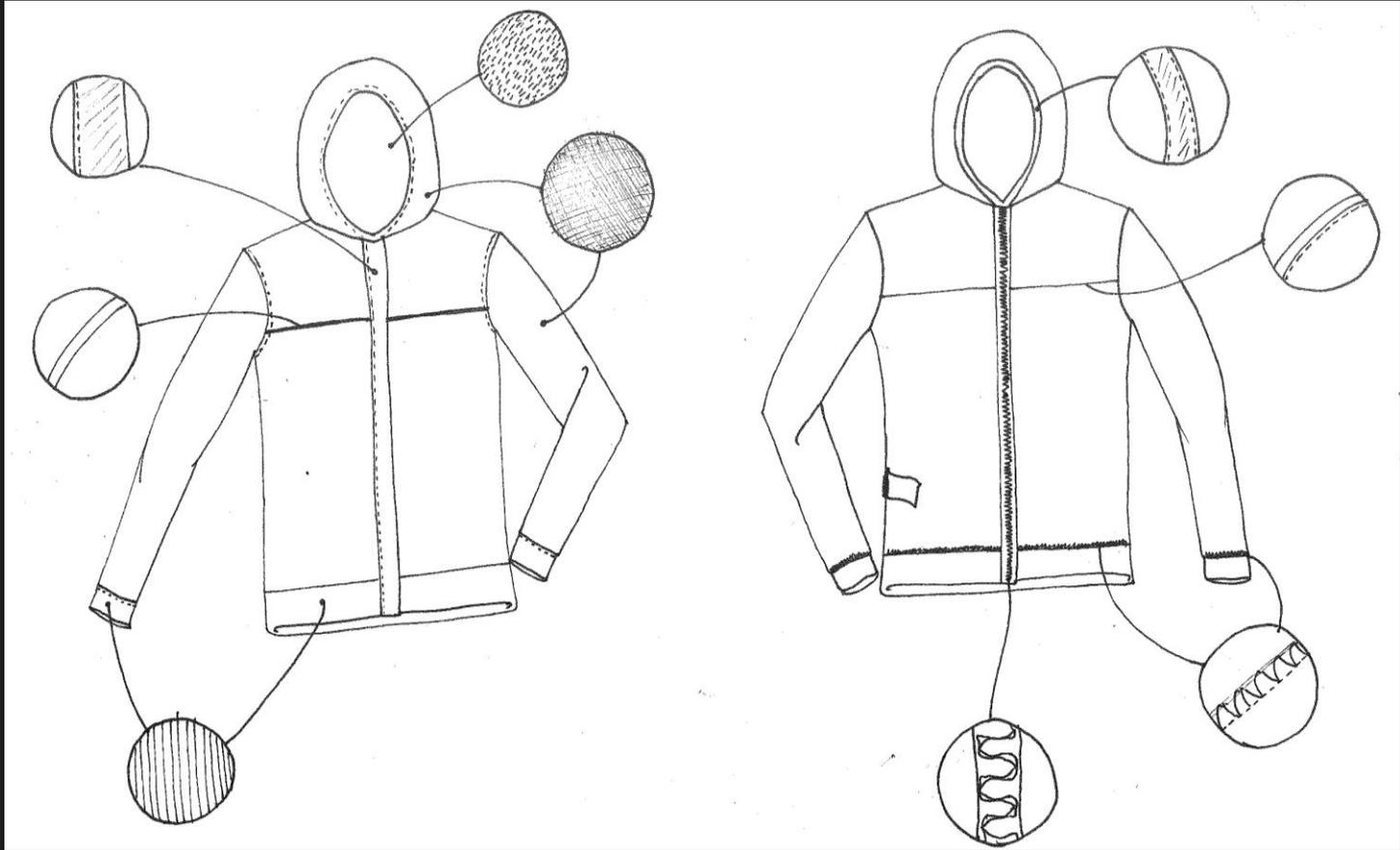


Que herramientas se tienen a la mano que permitan realizar procesos de terminación adecuados para la producción de prendas.

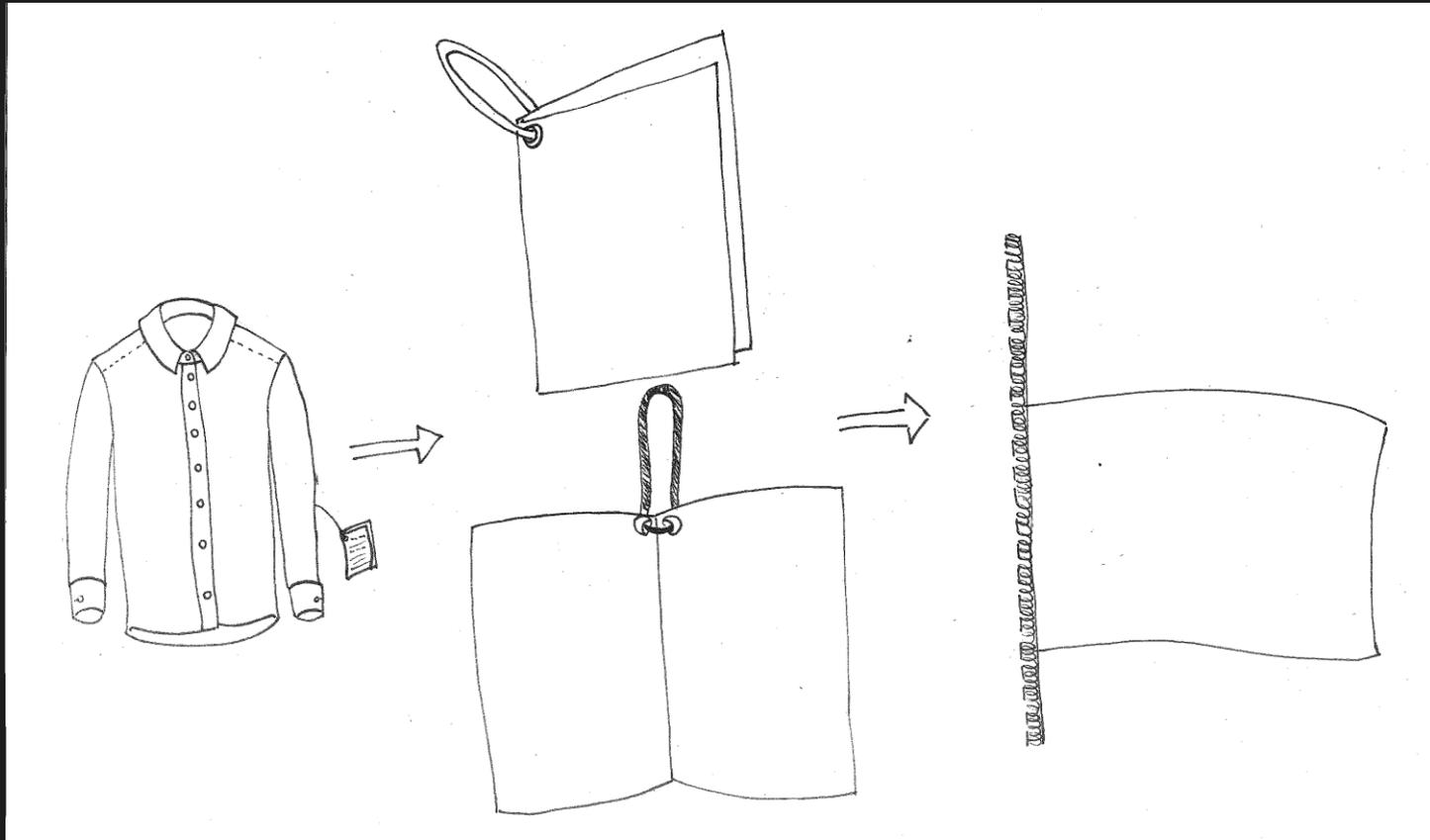


Como implementar desde la construcción de mecanismos que faciliten el reconocimiento de las prendas.

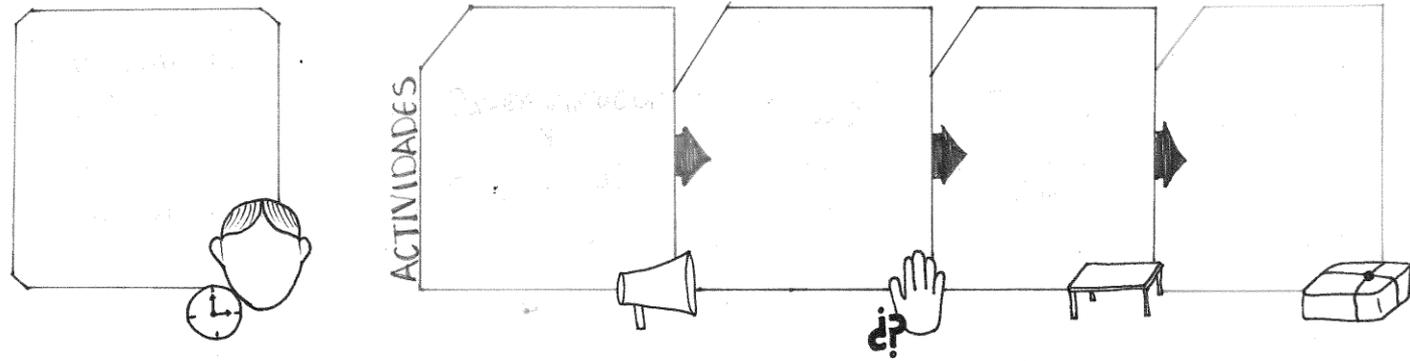
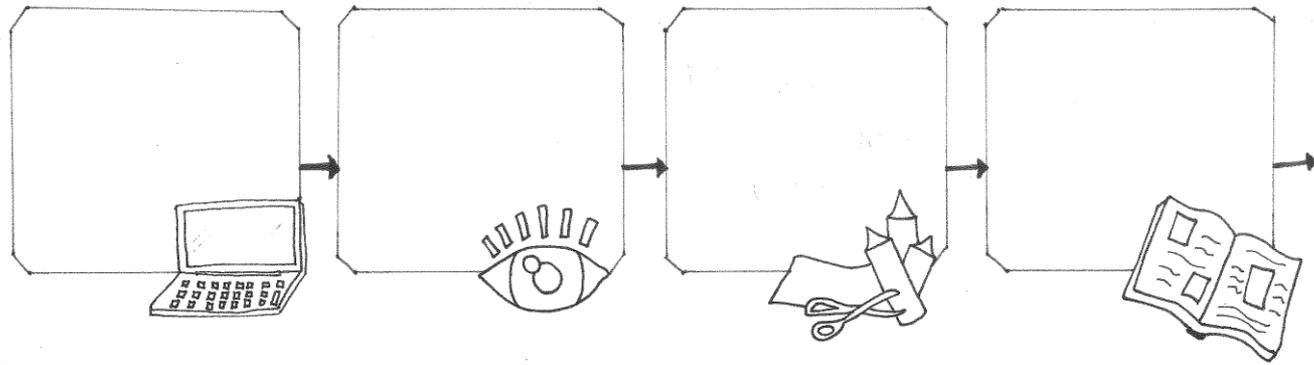
# BOCETOS #1



# BOCETOS #2



# BOCETOS #3



# ***PROTOTIPO #1***



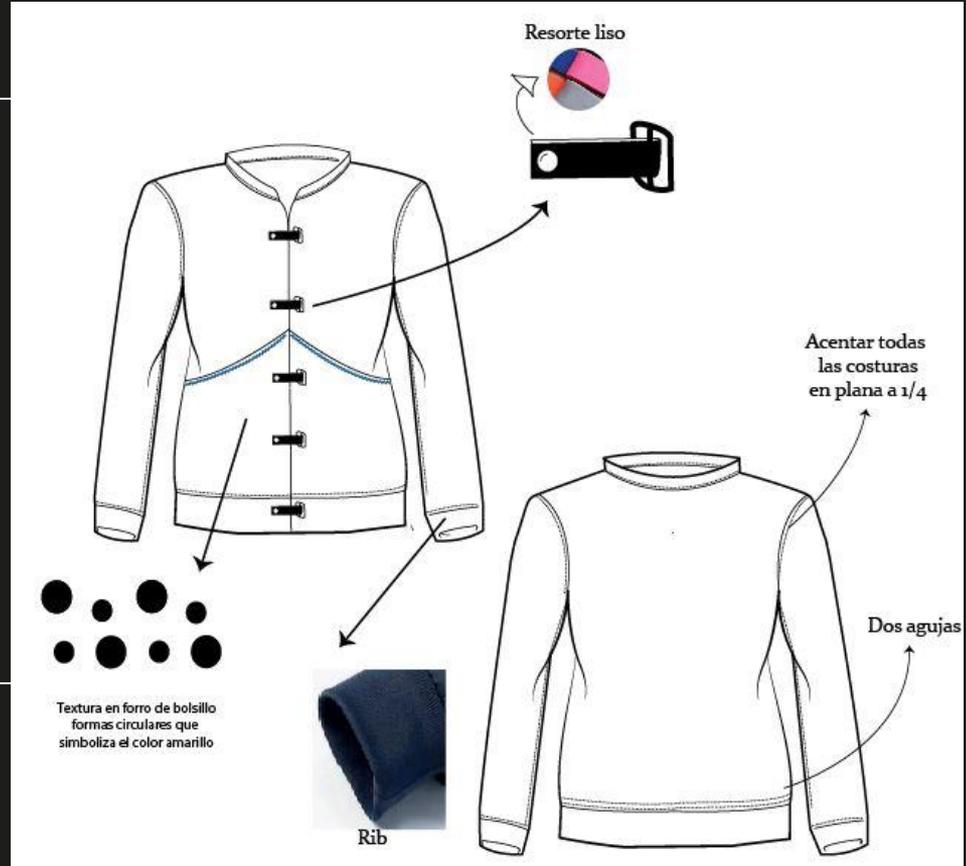
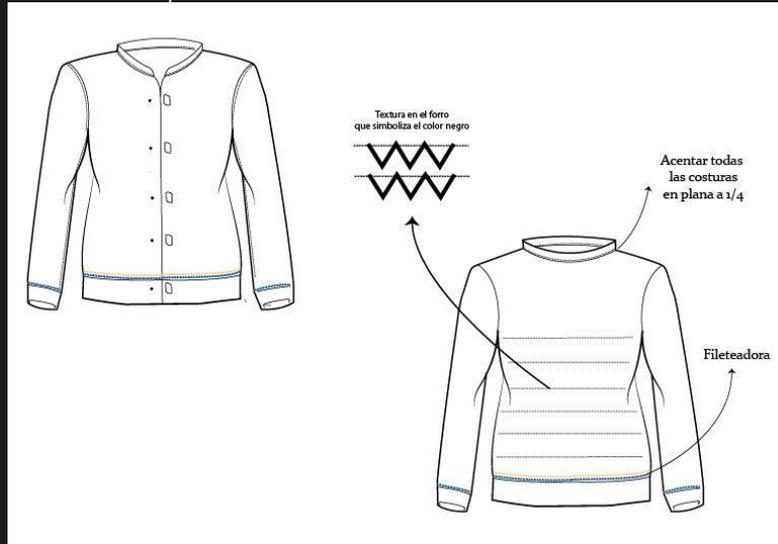
## ***PROTOTIPO #2***



## ***PROTOTIPO #3***



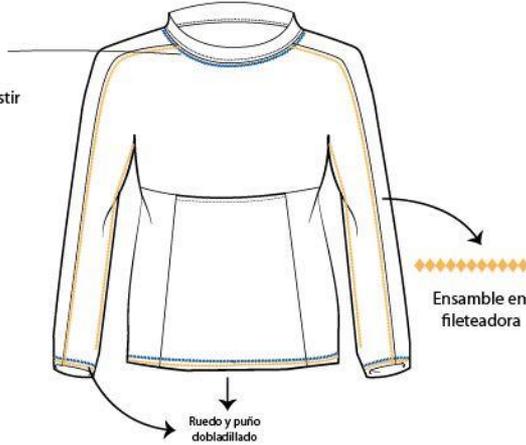
# BOCETOS #4



# BOCETOS #5

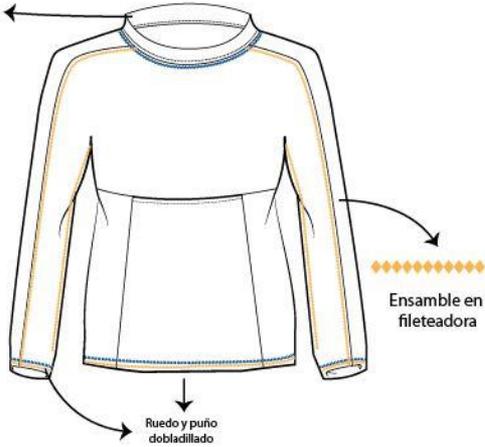
POSTERIOR

Costura en alto relieve  
como mecanismo de ayuda en el momento de vestir



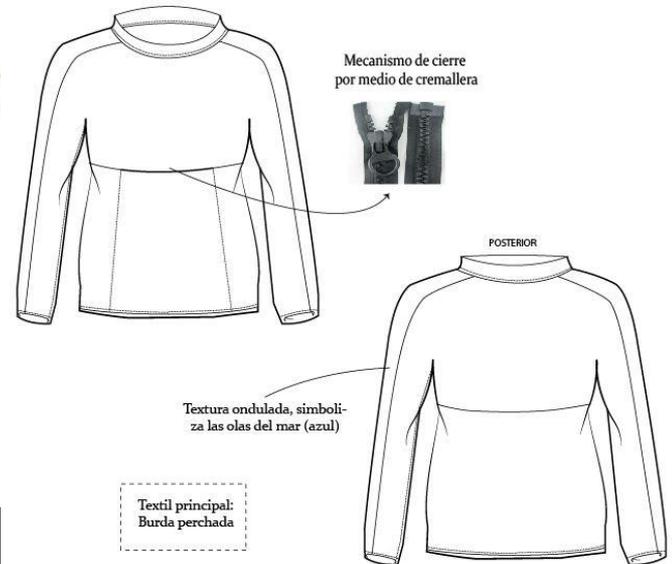
DELANTERO

Cuello en sesgo de la misma tela



DELANTERO

Mecanismo de cierre por medio de cremallera



Textil principal:  
Burda perchada



## ***12. VALIDACIÓN***

## ***PROTOTIPO #4***



## APRECIACIONES



- *El mecanismo de cierre es muy funcional, ya que se lo puede poner con mayor facilidad y rapidez, el hecho de que tenga broches es mucho mejor porque es más fácil que el uso de botones.*
- *Es muy bueno e importante que las prendas tengan bolsillos, es muy útil para poder guardar las cosas.*
- *La textura es excelente, porque se puede sentir esa diferenciación entre diferentes prendas, es mucho más fácil a la hora de escoger las prendas porque se puede identificar por la textura*
- *La tela no tiene coherencia con las prendas que habitualmente usa.*

## ***PROTOTIPO #5***



## APRECIACIONES



- *Es muy importante que las prendas traigan el color, pues daría un poco más de independencia para la elección de las prendas.*
- *La tela es de su gusto y es muy amable al tacto.*
- *“En general las prendas están muy bien, el largo es adecuado, prefiero que sea un poco más ceñida al cuerpo.” Andrés Zuluaga*

***ACIERTOS Y DESACIERTOS***

### *Técnico - Productivo*

- La base textil usada en el forro no presenta las características usadas habitualmente por el usuario (casual wear), la que se utilizó en el lado principal de la prenda por la caída el tacto presento el mismo inconveniente.
  - El patronaje presentaba demasiada holgura por lo que se debió minimizar la vestibilidad de la prenda
- 

### *Estético - Comunicativo*

- La prenda demasiado holgada sugería un estilo muy informal, que no corresponde al gusto personal de nuestro usuario
  - Pese a la discapacidad visual el usuario manifestó la necesidad de reconocer el color de la prenda
- 

### *Funcional - Operativo*

- Los sistemas utilizados para el acceso y ajuste de la prenda fueron pertinentes durante la portabilidad.

***MODIFICACIONES***

*Construcción:*

*La molderia realizada para los prototipos no fue la adecuada lo que nos llevo a hacer una reorganización, mejorando el largo y ancho de las piezas.*

---

*Material:*

*El textil utilizado fue remplazado por un lino debido que la caída, el tacto y la apariencia, se adecuan a una ocasión de uso mas formal.*

*Para el forro se utilizo una tela con un tacto mas suave para mejorar el confort en la prenda*

---

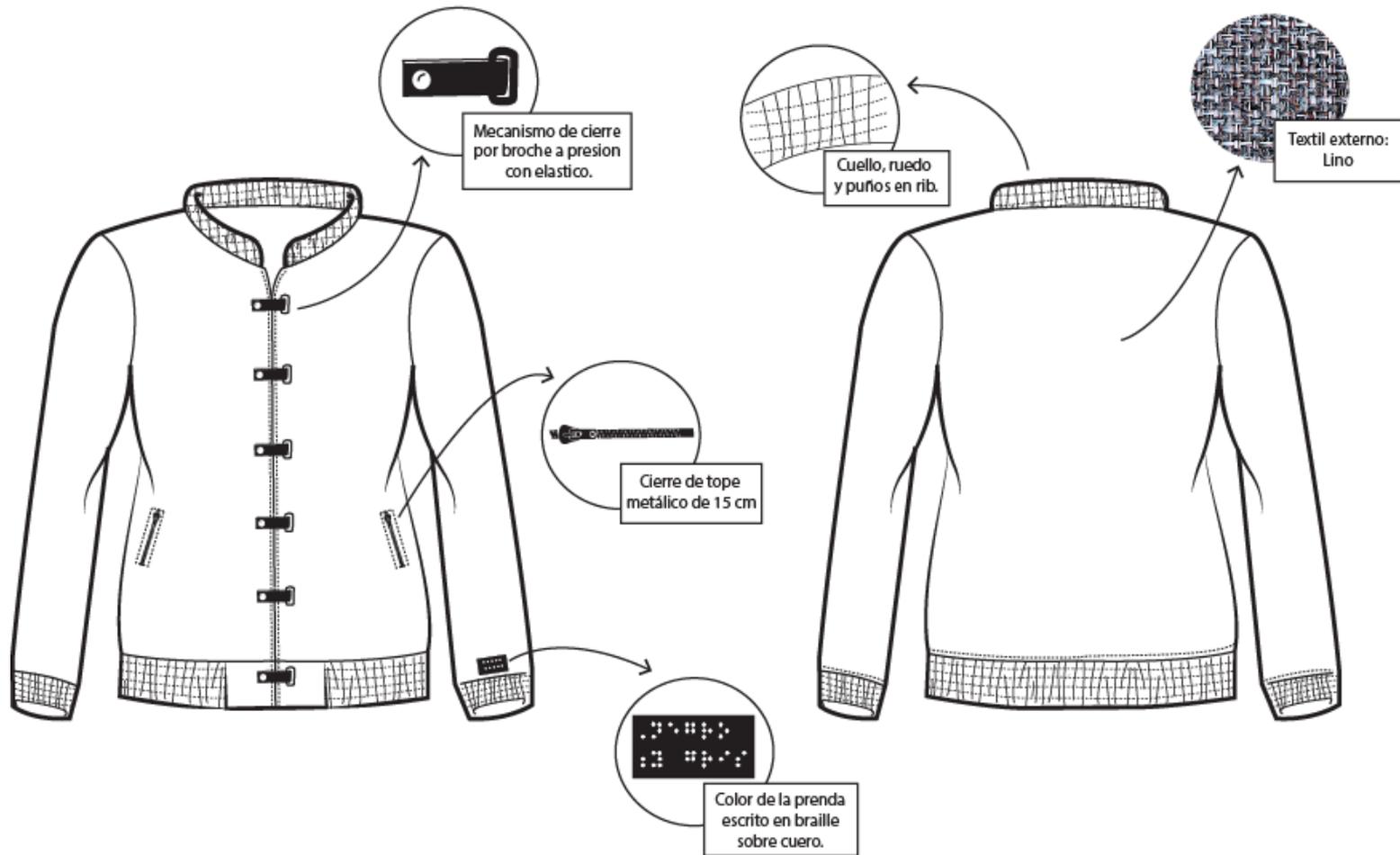
*Bolsillos:*

*Para mejorar el almacenamiento y acceso a los bolsillos se pusieron internamente con un cierre de tope.*

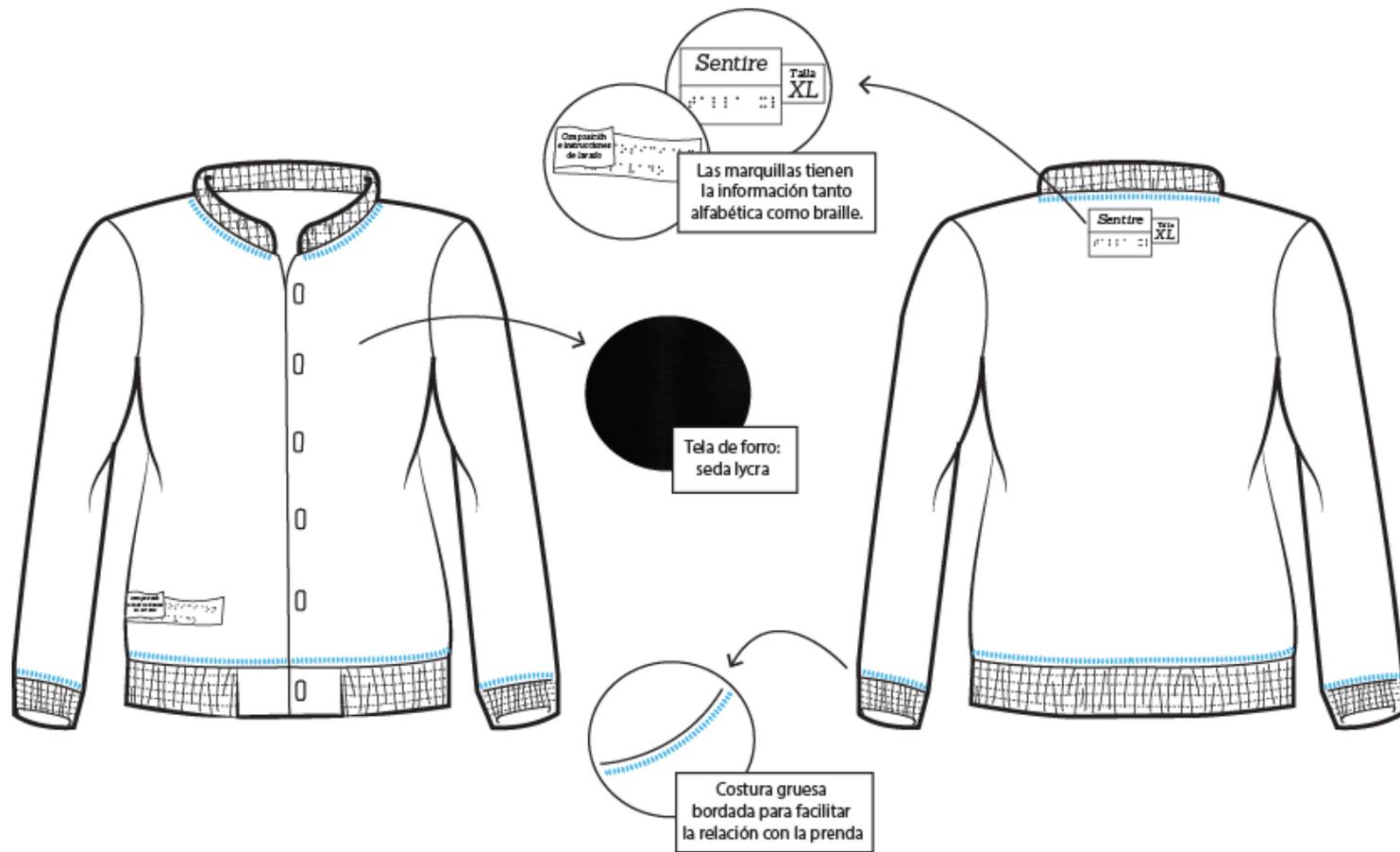


***13. ROPERO TÉCNICO***

# DERECHO



# REVES





## 14. CONCEPTOS

- **Personas en situación de discapacidad visual:** 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.
- **Mecanismos de Anclaje** como botones, cierres separables, entre otros.
- **Sinestesia:** es la asimilación conjunta o interferencia de varios tipos de sensaciones de diferentes sentidos de un mismo acto perceptivo.
- **Sistema constanz:** es un sistema de identificación de los colores por el tacto, para personas en situación de discapacidad visual.

- **Sistema braille:** es un sistema de lectura y escritura táctil pensado para personas en situación de discapacidad visual. **Retinitis pigmentosa:** La retinitis pigmentosa (RP) es un grupo de enfermedades caracterizadas por una pérdida gradual de la visión causada por cambios en la retina.
- **Grados de ceguera:** Se distingue entre ceguera real, ceguera legal y baja visión, siendo la primera usada para aludir “a personas que carecen totalmente de visión, o bien que tiene percepción de luz, aunque sin proyección”.
- **Forma:** es la estructura y tratamiento concreto de una materia sensible o intelectual.

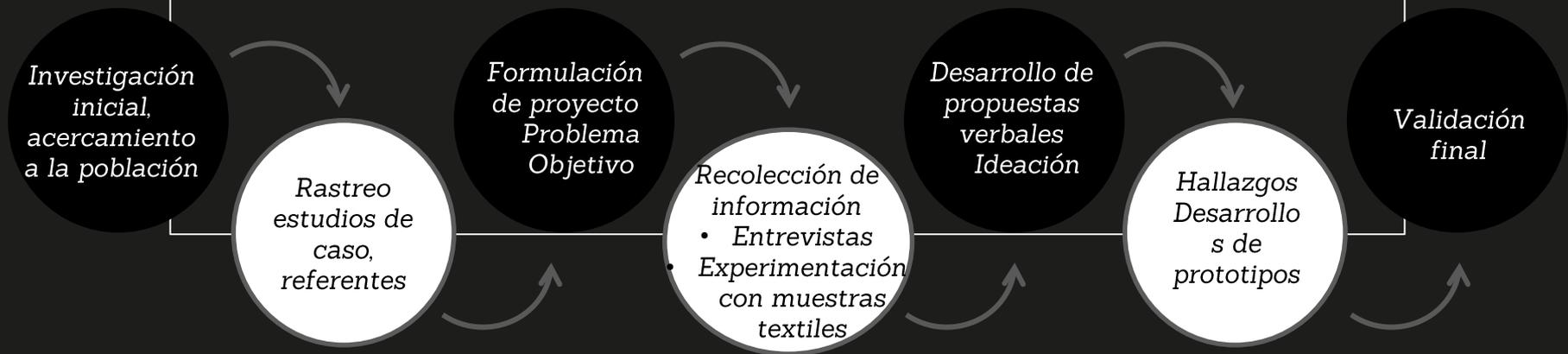
- **INCI:** El Instituto Nacional para Ciegos -INCI- es un establecimiento público del orden nacional, que propone políticas, planes y programas que mejoran la calidad de vida de la población ciega y con baja visión, en el marco del respeto por la diferencia y la equiparación de oportunidades.
- **Accesible:** se relaciona con aquello a lo que es posible acceder sin grandes problemas o al individuo amable y gentil.
- **Asequible:** Este adjetivo se emplea para calificar a aquello que está al alcance o que es posible de conseguir.
- **Textura:** agregación de materiales que se percibe como variaciones o irregularidades en una superficie continua.



***15. ΑΥΤΟ - ΕΥΑΛΩΑΙΟΝ***

# ***MEDIOS Y ESTRATEGIAS***

*En la siguiente grafica, se pretende evidenciar las fases o el proceso metodológico de la presente investigación, que se destaca por tener un enfoque de diseño colaborativo.*



***INTENCIÓN DEL EJERCICIO  
PROYECTUAL***

*La principal intención del este proyecto es crear una prenda, que pueda suplir algunas necesidades que tienen las personas en situación de discapacidad visual, las cuales fueron identificadas en previas investigaciones realizadas por el grupo; esto buscando facilitar acciones del común, pues encontramos que la ropa que suelen utilizar poseen mecanismos de ajuste complicados, no tienen facilidad para distinguir los colores de las prendas que usan, etc.*

*Por tal razón decidimos elaborar una chaqueta que contenga diferentes guías puestas en cuello, puños y ruedo para que así sea más fácil distinguir el derecho y el revés, así como la ubicación de piezas, maquillas como nombre de la marca, talla, instrucciones de lavado en braille, y un cuero en el exterior en braille para que les resulte fácil identificar el color, o colores de la prenda en cuestión, además tiene mecanismos de contención más amplios y con cierre de tope para que los objetos queden seguros, mecanismos de ajuste principal por medio de elásticos y broches de golpe para acceder a la prenda con mayor facilidad.*

*El gran objetivo de este ejercicio con las personas en situación de discapacidad visual es establecer acuerdos entre ellos y encontrar unas verdaderas problemáticas que la comunidad presenta y que desde el diseño pueden resolverse.*

*En el acto de elección, compra y uso de las prendas, permitiendo que no sólo se movilicen por el espacio con total independencia, sino que les permita apropiarse de los objetos, comprenderlos a cabalidad y poder así tomar decisiones propias, para vestirse.*

***DECISIONES Y PLANES DE  
ACCIÓN***

*Las decisiones tomadas dentro del grupo, la mayoría fueron muy acertadas, ya que logramos resolver la mayoría de los objetivos que teníamos de manera muy completa y repartir de manera adecuada el tiempo; muchas de las temáticas planteadas las logramos acotar para así sacar un resultado final de acuerdo a la investigación de todo el semestre.*

*Algunas de las actividades propuestas por los docentes retrasaban los procesos, pues en lugar de ellas se pudieron realizar otras más apropiadas para el equipo que realmente ayudarán a resolver inquietudes y generar nuevos avances, ya que todos los equipos de trabajo no tenían las mismas necesidades de investigación ni las mismas metodologías de desarrollar sus proyectos, pudiendo así ahorrarnos tiempo que era necesario para las salidas de campo y materialización.*

***RESULTADO FINAL***

*Los objetivos planteados en el semestre los logramos solucionar adecuadamente, la manera de vestir de este público es muy sencilla y versátil, la adaptación de esta prenda pueden llegar a ser recibida de manera positiva brindándoles autonomía y mecanismos de fácil acceso, todos los puntos que el diseño puede resolver, y incluso desde las necesidades de ellos pudimos entender el contexto y la manera de como el diseño puede crear un nivel social. El tiempo establecido para resolver el proyecto fue corto pero pudimos dar un resultado final exitoso donde cada decisión tomada como un trabajo en comunidad con el usuario y nosotras.*

*Los puntos a mejorar son las pocas salidas de campo que tuvimos con las personas a investigar en nuestro caso en situación de discapacidad visual, esto nos afectó un poco el proyecto porque disponíamos de muy poco tiempo para desarrollar algunas actividades claves para realizar la materialización de manera adecuada. El cronograma que desde un principio fue establecido por nosotras pero después tuvo que adaptarse a la manera cómo los profesores pedía y a las necesidades que se iban presentando, pudiéndose evitar el tiempo para arreglar el cronograma siendo importante para realizar otros elementos necesarios del proyecto.*



**16. PRODUCTO FINAL**

