

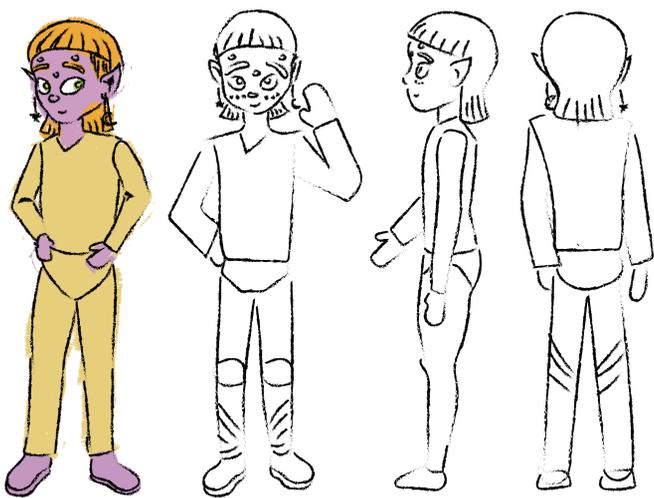
# LÚ: Capacidades sin límites

Módulo de Funcionalidades Diversas

- Sara Duque Barrera
- Kelly García Gallón
- Carolina Gómez Jimenez
- Cristian Hernández Betancur
- Alejandro Hincapié Ocampo
- María Ospina Franco



## Capacidades sin límites



Exploración de Lú

## ¿Quién es Lú?

Lú es un niño de un planeta llamado Nex. Llegó a la tierra en busca de amigos, tiene 11 años, su fisonomía es humanoide y andrógina.

Es un personaje gráfico que nace como estrategia comunicativa y busca forjar un vínculo entre el usuario y el sistema. Además se convierte en un instrumento para la enseñanza de toma de decisiones.

Lú permite interpretarse como femenino o masculino, permitiendo la libertad de enseñar tanto para niños como niñas.

## La historia de Lú

Sus padres decidieron entonces enviarlo a la Tierra para que pudiera tener amigos de su edad. Cuando encontró a Lupines inmediatamente se sintió atraído por las risas y la cantidad de caras amigables, únicas y diversas que se asomaban por las ventanas. Al entrar al lugar descubrió lo maravilloso de este lugar y todo lo que tenía para ofrecerle y decidió que era allí donde quería vivir.



Los niños del colegio tenían muchas cualidades que Lú apreciaba: eran perseverantes y no se rendían ante la frustración o las dificultades, aceptaban a las personas diferentes y no las discriminaban; pero lo que más llamaba la atención de Lú era la forma en que los niños vestían, la ropa de los niños era colorida y con formas divertidas que le llamaban la atención

# LÚ: Capacidades sin límites

Módulo de Funcionalidades Diversas

- Sara Duque Barrera
- Kelly García Gallón
- Carolina Gómez Jimenez
- Cristian Hernández Betancur
- Alejandro Hincapié Ocampo
- María Ospina Franco



“Lú: Capacidades sin límites” es un sistema lúdico-didáctico orientado al aprendizaje y el afianzamiento de la autonomía y la toma de decisiones a través del acto de vestirse. El sistema está dividido en cuatro niveles que apuntan al desarrollo y afianzamiento de conceptos y habilidades necesarios para vestirse de manera autónoma.

“Lú: Unlimited capacities” is a didactic system oriented to the learning and interiorization of Autonomy and Decision-making abilities through the act of dressing. The system is divided by four levels that aim to the development of the needed concepts and abilities to dress autonomously.

## CARACTERÍSTICAS



Se interviene con marcador borrable



Permite el movimiento de un hombro real



Contenedores del sistema



Rodachinas para el fácil transporte



Cinturón que mantiene a Lú en su lugar

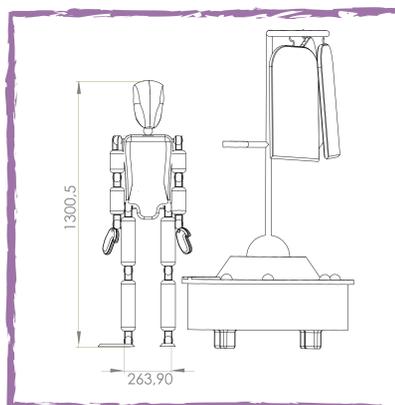
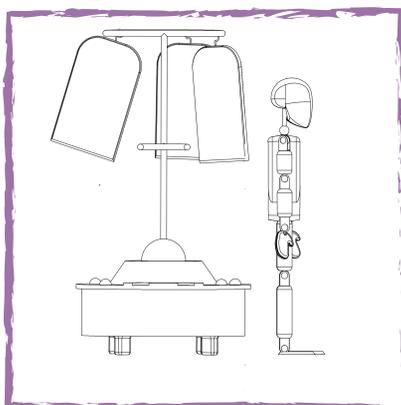
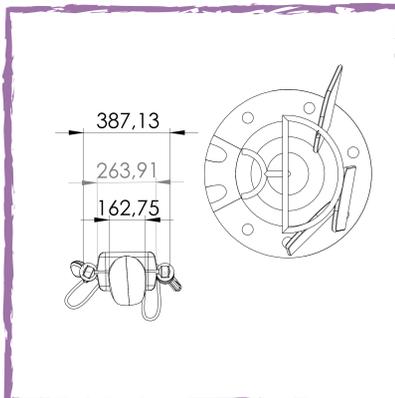


Prendas con códigos de color para los niños

## VISTAS GENERALES

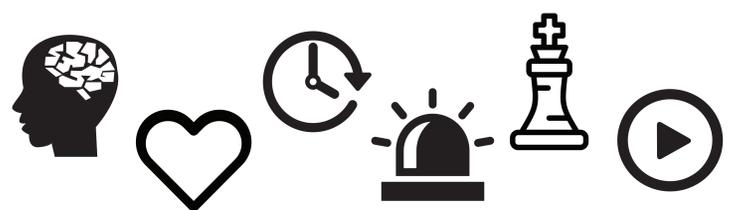


Capacidades sin límites

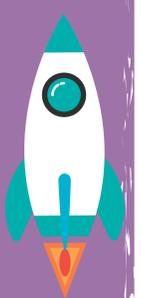


En nuestra investigación encontramos que vestirse es una actividad de la vida diaria que requiere el desarrollo de diferentes habilidades como la motricidad gruesa y la motricidad fina, el entendimiento de las partes del cuerpo, el concepto de género, la comprensión de agentes sociales, etc.

Al vestarnos se ejercita la toma de decisiones: racional, emocional, de rutina, emergencia, estratégica y operativa.



## RELACIÓN HOMBRE-OBJETO



# METODOLOGÍA

## FASE 1

### Definición Usuario

#### Objetivo:

Identificar todas las características y necesidades de los usuarios del proyecto. (Comunidad Lupines)

#### Herramientas



Revisión Bibliográfica



Validación con profesores

-Funcionalidades diversas  
-IMOC  
-Síndrome de Down  
-Autismo

#### Productos:



Requerimientos iniciales de usuario.



Infográfico



Informe

## FASE 2

### Análisis de necesidades

#### Objetivo:

Identificar cuáles son las necesidades a nivel educativo de los niños del colegio Lupines.

#### Herramientas



Salida de Campo



Entrevistas

Observación no participante



péñsum académico

Revisión Bibliográfica



#### Productos:



Concepto Directriz + Requerimientos de contexto

Identificamos que la TOMA DE DECISIONES AUTÓNOMA es la principal necesidad para nuestros usuarios

## FASE 3

### Fundamentación conceptual

#### Objetivo:

Identificar vías de desarrollo del proyecto tras el análisis del concepto directrix.

#### Herramientas



Mallas Curriculares



Revisión Bibliográfica



Análisis de Actividades

#### Productos:



Informe



Concepto de proyecto + Requerimientos de producto

Identificación del VESTIR como actividad que integra toma de decisiones + desarrollo de identidad = AUTONOMÍA

## FASE 4

### Conceptualización/ Análisis del vestir

#### Objetivo:

Identificar todos los elementos involucrados en el acto de vestir, sus etapas y su papel en el fortalecimiento de la autonomía.

#### Herramientas



Revisión Bibliográfica



Validación con profesores

Sobre:  
-Tipología de prendas  
-Asociación por forma  
-Identidad de género  
-Ocasiones de uso  
-Desarrollo psicomotor  
-Esquema corporal

#### Productos:



Requerimientos de producto



Justificación y planteamiento del proyecto

Sistema que a través del aprendizaje del acto de vestir, fomente la toma de decisiones autónoma

## FASE 5

### Generación de propuestas

#### Objetivo:

Desarrollar formal y metodológicamente el sistema didáctico que enseñará a vestir a los niños.

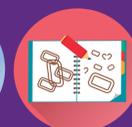
#### Herramientas



Salida de Campo



Estado del arte



Diseño de Propuestas



Creación de Personajes

#### Productos:



Modelo cuerpo 1:1



Metodología de enseñanza



Contenedores



Exhibidores

## FASE 6

### Producción

#### Objetivo:

Construcción de las propuestas seleccionadas.

#### Herramientas



Prototipado de mecanismos



Prototipado de BITS



Prototipado de prendas



Prototipado de Rack

#### Productos:



Primer Modelo funcional del sistema + Modelo corregido

## FASE 7

### Validación de producto final

#### Objetivo:

Validar que el funcionamiento del producto y todas las actividades planteadas sean adecuadas.

#### Herramientas



Validación con usuarios



Listas de Verificación



Toma de notas



Registro audiovisual

#### Productos:



Análisis y rediseño



Corrección y ajuste

PRODUCTO FINAL TERMINADO