

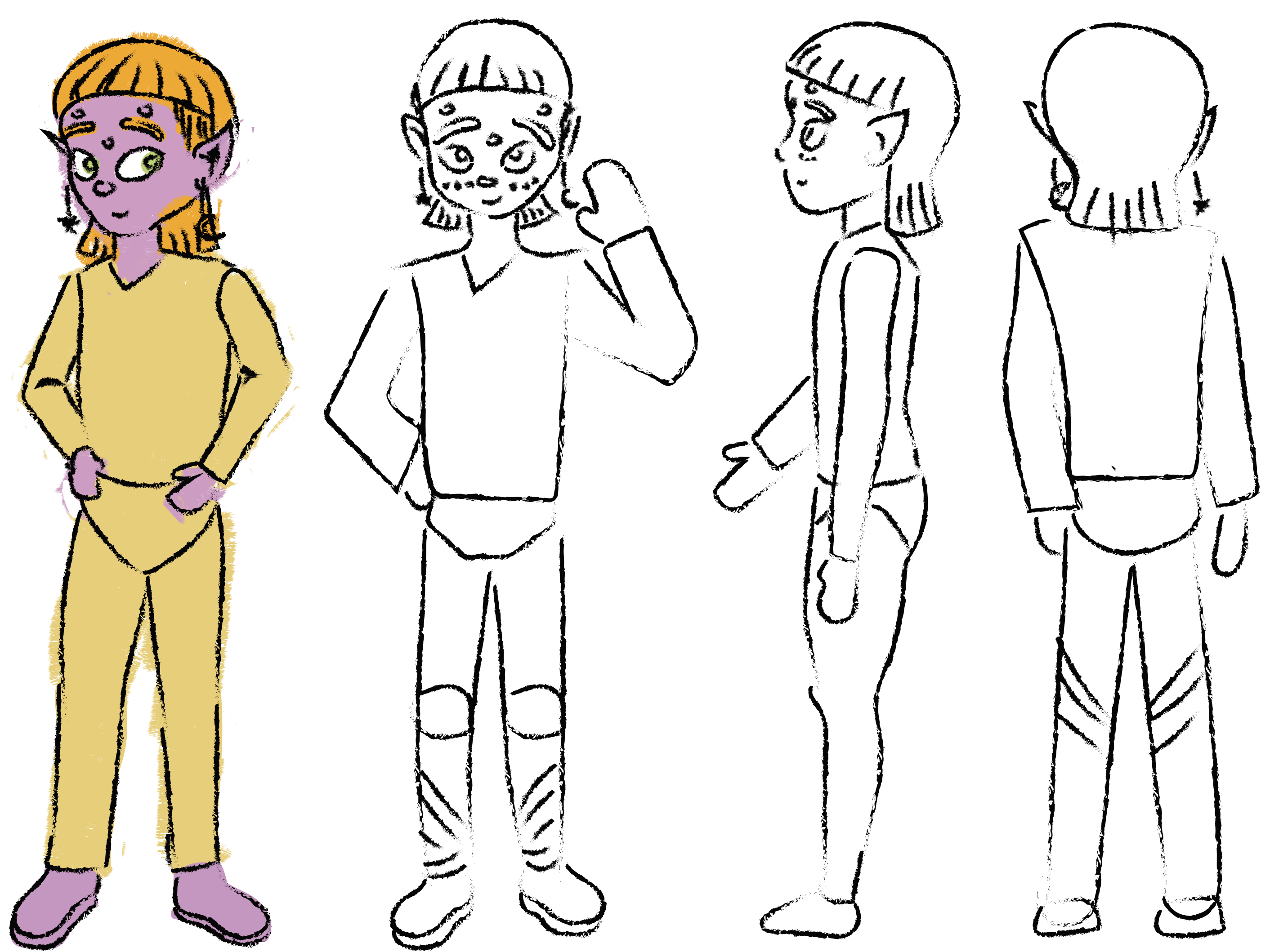
LÚ: Capacidades sin límites

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?

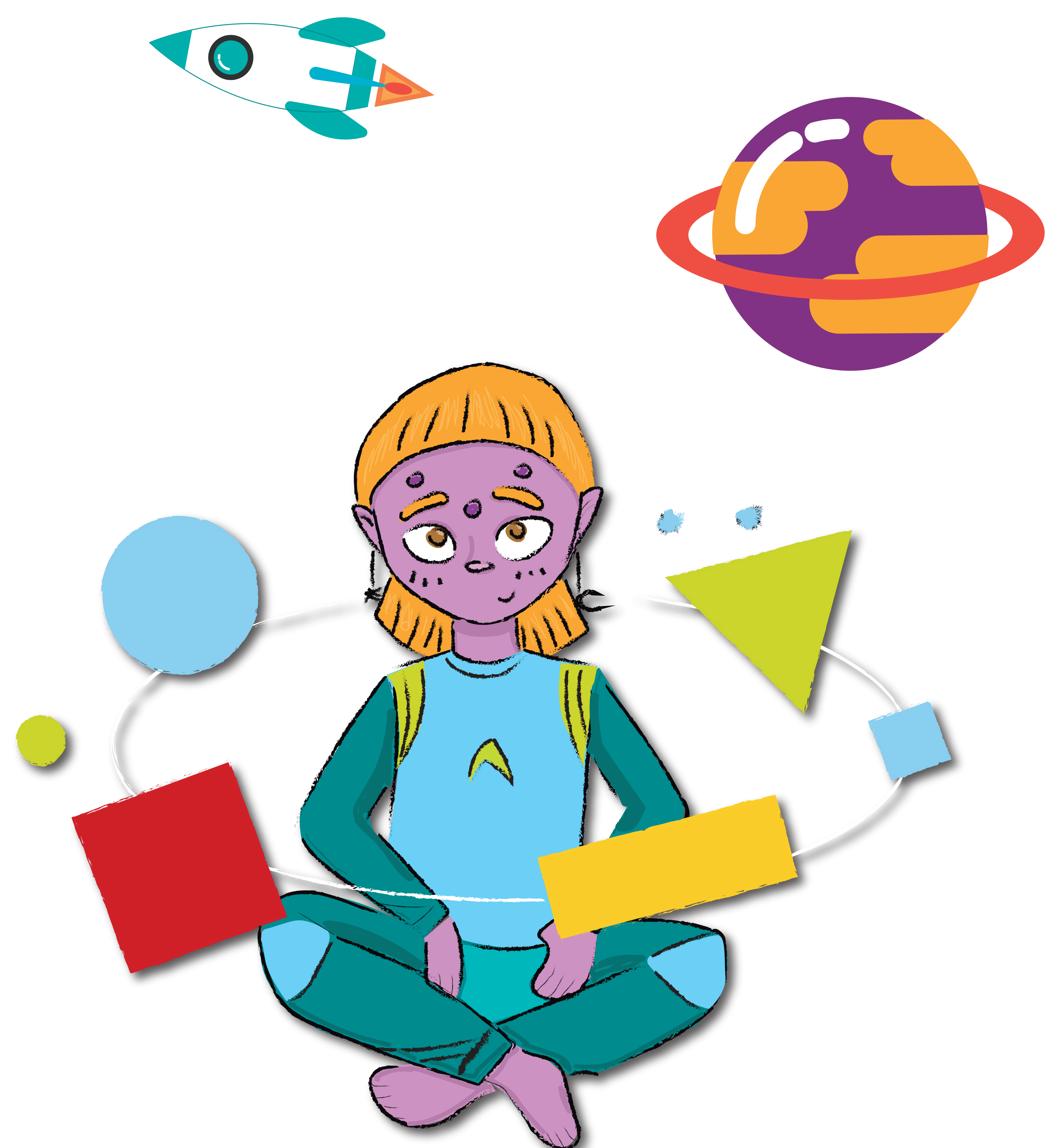
Lú es un niño de un planeta llamado Nex. Llegó a la tierra en busca de amigos, tiene 11 años, su fisonomía es humanoide y andrógina.

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

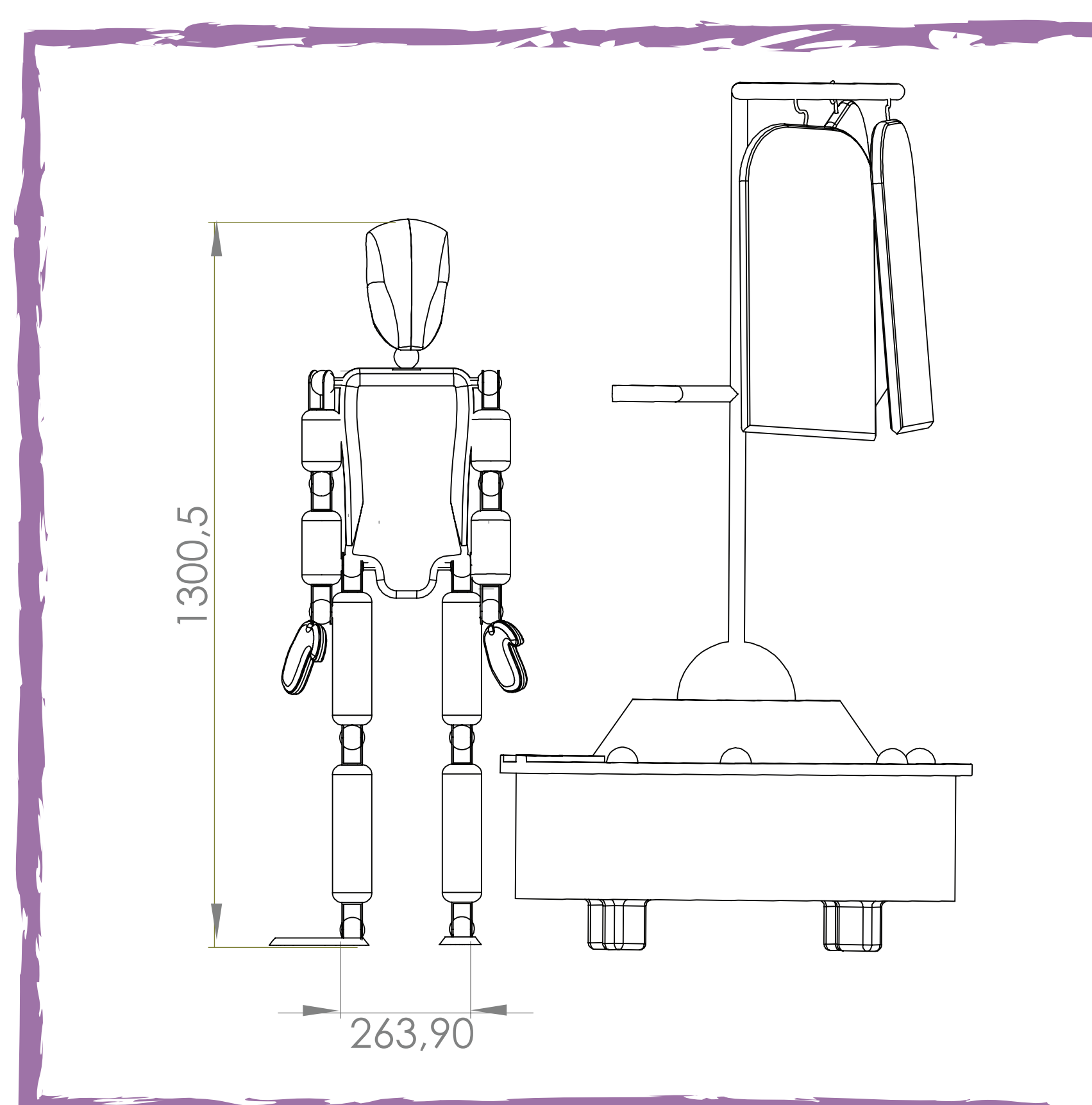
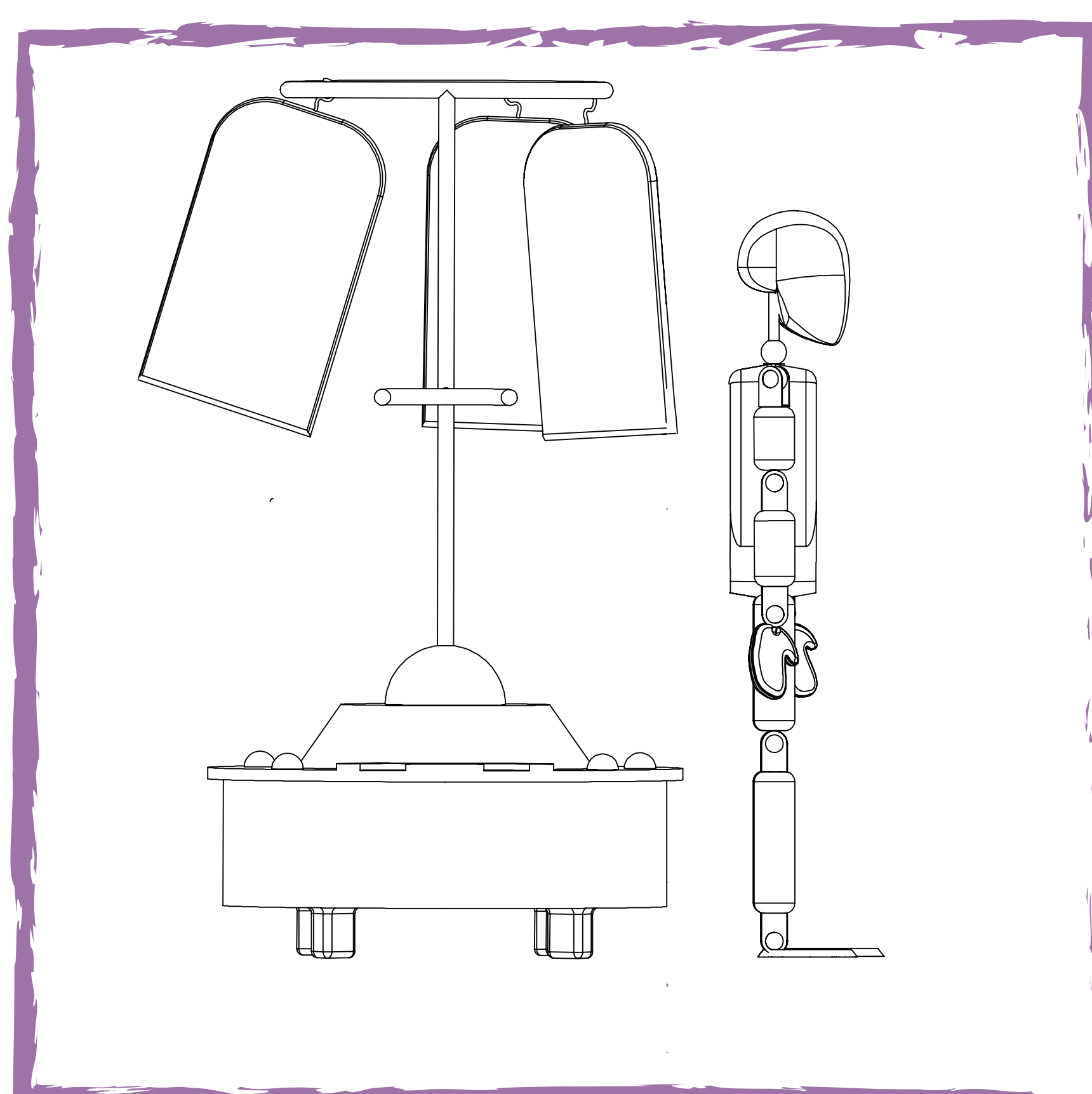
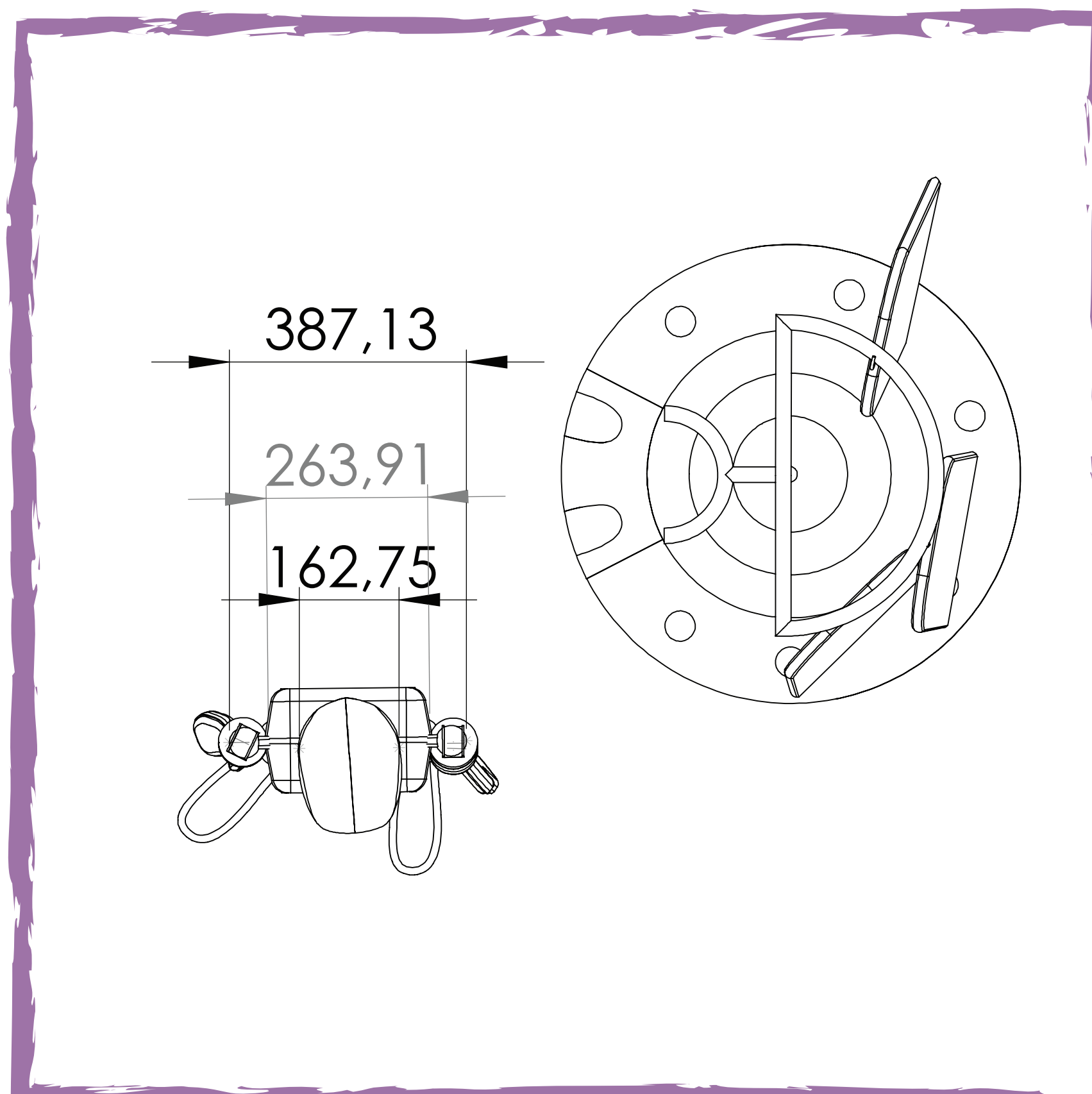


Prendas con códigos de color para los niños

VISTAS GENERALES

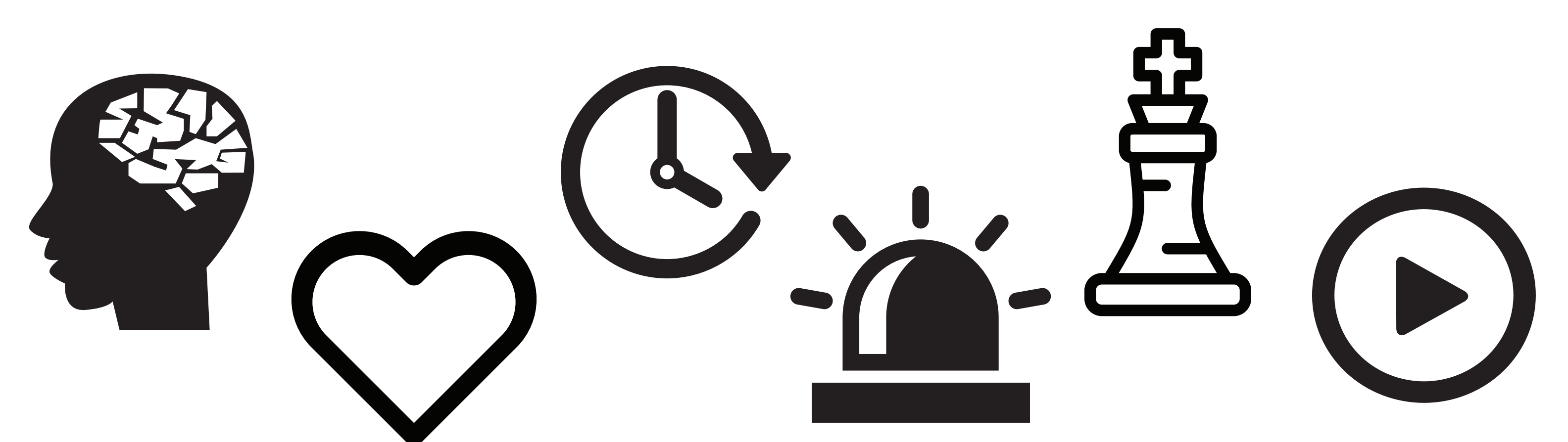
LÚ

Capacidades sin límites

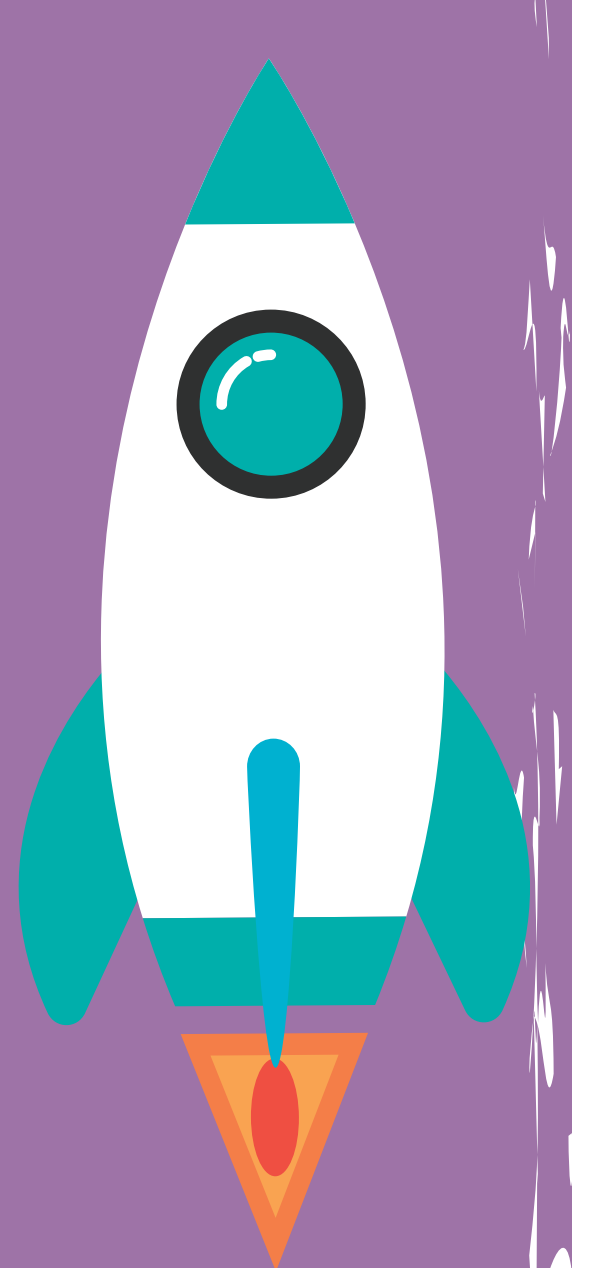


En nuestra investigación encontramos que vestirse es una actividad de la vida diaria que requiere el desarrollo de diferentes habilidades como la motricidad gruesa y la motricidad fina, el entendimiento de las partes del cuerpo, el concepto de género, la comprensión de agentes sociales, etc.

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 directriz.

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

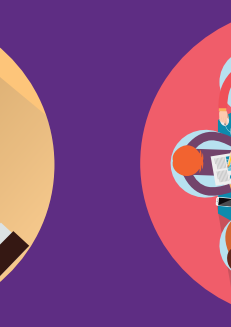
Objetivo:

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.

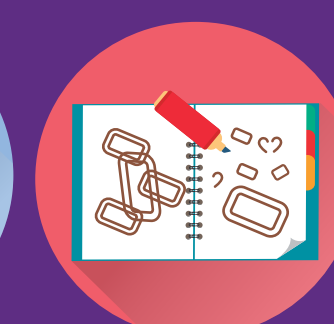
Herramientas



Salida de Campo



Estado del arte

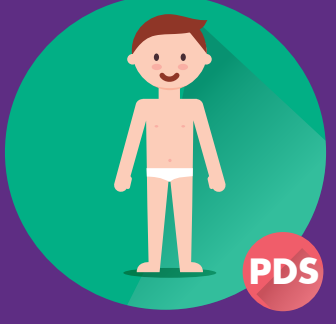


Diseño de Propuestas



Creación de Personajes

Productos:



Modelo cuerpo 1:1



Metodología de enseñanza



Contenedores



Exhibidores

FASE 6

Producción

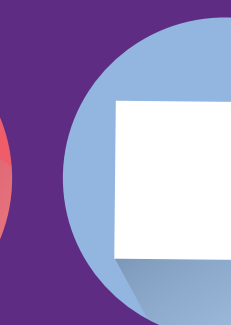
Objetivo:

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



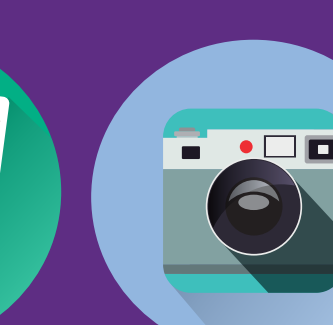
Validación con usuarios



Listas de Verificación



Toma de notas

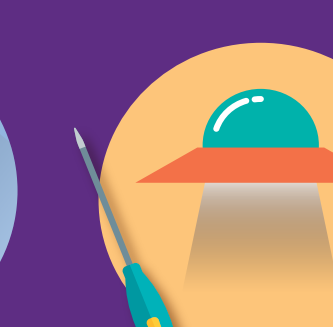


Registro audiovisual

Productos:



Análisis y rediseño



Corrección y ajuste

PRODUCTO FINAL TERMINADO