

DISEÑO DE UN SISTEMA TÁCTIL QUE LE PERMITA A LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL IDENTIFICAR LOS COLORES DE LAS PRENDAS DE ROPA EN TIENDAS

Autor: Harumi Sofía Tanaka Tsutsumi

INTRODUCCIÓN

La discapacidad visual es la condición que afecta de manera directa al sentido de la vista; interfiriendo con la óptima recepción y percepción de imágenes, ya sea de forma parcial o total.

Según la OMS, en el 2021, el 6.5% de la población mundial vive con ceguera. En México, en el año 2020, se registraron alrededor de 2,261,338 personas que presentan alguna deficiencia visual y 415,800 personas con ceguera, posicionando al país entre los veinte con mayor número de personas con discapacidades visuales en el mundo. Además, la ceguera es la segunda causa de discapacidad más recurrente en México (OMS, 2021).

Tras algunas pláticas y entrevistas que se llevaron a cabo con usuarios que presentan este tipo de discapacidad para conocer cómo desarrollan sus actividades diarias y las dificultades que llegan a presentar, salió a la luz un tema que, aunque parece una actividad mundana, para las personas con discapacidad visual llega a ser un todo un reto: comprar ropa.

Las acciones particulares que se ven obstaculizadas o impedidas por su discapacidad son: elegir sus prendas de manera independiente, identificar los colores y/o patrones y combinarlas correctamente para vestirse “bien” y no sentirse juzgados por la sociedad.

La disciplina del diseño es una herramienta que tiene el potencial y la capacidad de ayudar a mejorar la experiencia de las personas con discapacidad visual al vestirse. A partir de esta premisa, se desarrolló una investigación que llevó al diseño y desarrollo de un sistema táctil que les facilite la tarea de identificar los colores de las prendas de ropa.



Figura 1. Bolsa de compras con guía de colores



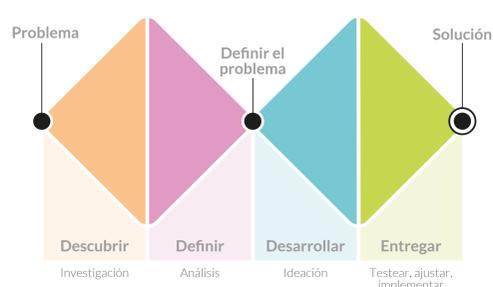
Figura 2. Parte superior: validación final con Monse y Susamar, usuarios potenciales. Parte inferior, de izquierda a derecha: etiquetas con íconos del color correspondiente a la prenda, guía de colores personal, guía de colores comunal y bolsa de compras

OBJETIVO

Diseñar un sistema táctil que le permita a las personas con discapacidad visual identificar los colores de las prendas de ropa para poder elegir las de manera independiente dentro de las tiendas.

METODOLOGÍA

Esta investigación es de tipo cualitativa y cuantitativa y se llevó a cabo mediante la recolección de datos documentales y de campo, que permitan conocer las necesidades reales de las personas con discapacidad visual en México en el ámbito de la moda. Se seguirá la metodología del Diseño Centrado en las Personas, también conocido como Doble Diamante, cuyos pasos se engloban en el siguiente diagrama:



De manera complementaria, se recurrió a la metodología de diseño co-creativo, la cual se lleva a cabo de la mano de los usuarios target del proyecto: personas con discapacidad visual.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Tras un proceso de diseño extenso y profundo, se obtuvieron resultados exitosos. SIENTOCOLOR, el sistema diseñado, consta dos partes: una guía de colores basada en Feelipa Color Code (Nogueira, 2013) con textos en braille y etiquetas con los íconos correspondientes en zonas estratégicas de las prendas. Se realizaron validaciones con personas con discapacidad visual y la interacción usuario-objeto demostró la efectividad y potencial de la idea.

Para el diseño de la guía de colores se generaron diversas alternativas para identificar los soportes más adecuados para la experiencia de compra. Se hizo una guía personal hecha con impresión 3D, una simulando una lámina metálica y dos bolsas de tela con diferentes opciones de impresión. De ellas se seleccionaron las más pertinentes para personas con discapacidad visual.

De igual manera, se demostró el poder que tiene el diseño industrial para generar un impacto positivo en la sociedad. Las bondades de esta disciplina facilitan la creación de entornos y experiencias inclusivas.

Bibliografía

OMS. (26 de febrero de 2021). Ceguera y discapacidad visual. Recuperado el 5 de febrero de 2022 de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>
Nogueira, F. (2013). Feelipa Color Code. Recuperado el 25 de noviembre de 2022 de <https://feelipa.com/about/>