

LOS 7 PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL

El **Diseño Universal** es la creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de que se adapten o especialicen.



1. USO EQUITATIVO

El diseño es útil y comercializable para personas con diversas habilidades

Ejemplos:

- Puertas automáticas con sensores en la entrada para que sean utilizables por todos los usuarios
- Asientos integrados, dispersos, y adaptables en zonas de reunión, del tipo salas de concierto y teatros

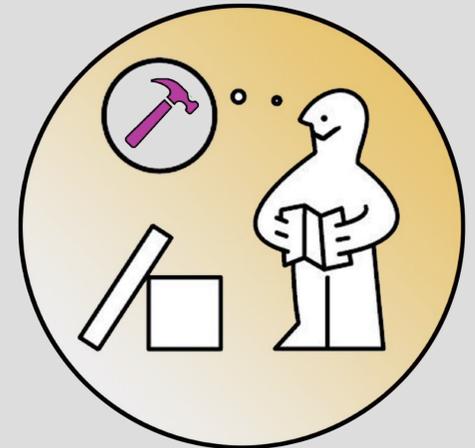


2. FLEXIBILIDAD EN EL USO

El diseño está adaptado a una gran variedad de preferencias y habilidades personales

Ejemplos:

- Tijeras diseñadas tanto para diestros como para zurdos
- Cajeros automáticos que proporcionen retroinformación (visual, táctil y auditiva), con apertura para la inserción de tarjetas con forma ahusada y reposamuñecas



3. USO SIMPLE E INTUITIVO

El uso del diseño es fácil de entender, sin importar la experiencia del usuario, conocimiento, capacidad del lenguaje, o capacidad de concentración

Ejemplos:

- Un manual de instrucciones con dibujos y sin texto
- Aceras móviles o escaleras mecánicas en los espacios públicos



5. TOLERANCIA AL ERROR

El diseño minimiza los riesgos y las consecuencias adversas derivadas de un mal uso no deliberado

Ejemplos:

- Una llave de coche con doble corte que se pueda insertar fácilmente en un ojo de cerradura empotrado en cualquiera de las dos posiciones
- Un botón de "deshacer" en programas informáticos que permita al usuario corregir fallos sin ningún tipo de sanción



4. INFORMACIÓN PERCEPTIBLE

El propio diseño proporciona toda la información necesaria al usuario, sin importar las condiciones contextuales o las habilidades sensoriales del mismo

Ejemplos:

- Indicaciones e instrucciones táctiles, visuales y auditivas en un termostato
- Señalización redundante (ej.: comunicación verbal y por signos) en aeropuertos, estaciones de tren y metro

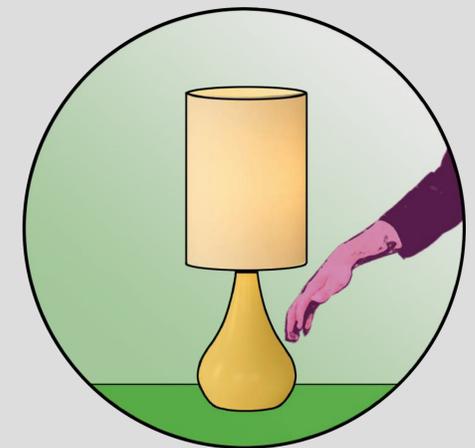


7. DIMENSIONES QUE PERMITAN UN USO ADECUADO

Se proporciona espacio y tamaño suficiente para un correcto acceso, alcance, manipulación, y uso, sin importar la talla del usuario, su postura, o su movilidad

Ejemplos:

- Botones dispuestos en la parte delantera de electrodomésticos y suficiente espacio libre frente a los mismos
- Puertas amplias que resulten cómodas para todos los usuarios en las estaciones de metro



6. POCO ESFUERZO FÍSICO

El diseño puede ser utilizado de manera eficiente y cómoda con un esfuerzo mínimo

Ejemplos:

- Palanca o presillas en la manivela de puertas o grifos
- Lámparas de contacto que se puedan controlar sin un interruptor



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Vicerrectorado de Responsabilidad Social,
Igualdad e Inclusión



ÁREA DE
ACCESIBILIDAD UNIVERSAL