

Boletín Oficial de la República Argentina, Legislación y Artículos Oficiales, AISLAMIENTO SOCIAL PREVENTIVO Y OBLIGATORIO, Decreto 297/2020, DECNU-2020-297-APN-PTE - Disponible en: <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/prime-ra/227042/20200320>

Jairo Ramírez-Ortiz, Diego Castro-Quintero, Carmen Lerma-Córdoba, Francisco Yela-Ceballos, Franklin Escobar-Córdoba. "Consecuencias de la pandemia COVID-19 en la salud mental asociada a aislamiento social". Bogotá, Colombia. 03 de mayo 2020. Disponible en: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/303>

Mabel R., Matamoros Tuma. "Arquitectura y Urbanismo en tiempos de pandemia", La Habana, Cuba. Mayo y agosto, 2020. Disponible en: <https://orcid.org/0000-0001-9850-1249>

NACTO, Streets for pandemic Response and Recovery, National Association of City Transportation Officials, New York, 21 de mayo de 2020. Disponible en: https://nacto.org/wp-content/uploads/2020/06/NACTO_Streets-for-Pandemic-Response-and-Recovery_2020-06-25.pdf

Abstract: With the development of industry, transportation and mobility, cities have been growing and transforming, dehumanizing urban design and in particular public space for human-scale use, making the daily experiences of users of large cities unpleasant moments, who must constantly face urban obstacles, noise, pollution, limited space, the risk of accidents and almost always deplorable conditions of use. Over the last decades, many cities around the world have been working to revitalize urban life and improve traffic conditions for pedestrians by not giving priority in their management to automobile transport. In the City of Buenos Aires, as in other cities around the world, there was a growing awareness of the damage

caused to individuals, society and the environment, which led to the decision to promote public policies aimed at redesigning public space, focusing on new priorities: pedestrians, sustainable and healthy mobility, road safety and the environment.

Keywords: Urban design - Covid-19 - Public space - Sustainable mobility - Environment.

Resumo: Com o desenvolvimento da indústria, dos transportes e da mobilidade, as cidades vêm crescendo e transformando, desumanizando o design urbano e em particular o espaço público para uso humano, tornando as experiências diárias dos usuários das grandes cidades momentos desagradáveis, que devem enfrentar constantemente os obstáculos urbanos, o ruído, a poluição, a pequena quantidade de espaço, o risco de acidentes e quase sempre condições deploráveis de uso. Nas últimas décadas, muitas cidades ao redor do mundo têm trabalhado para revitalizar a vida urbana e melhorar as condições de tráfego para os pedestres, não dando prioridade em sua gestão ao transporte automotivo. Na Cidade de Buenos Aires, como em outras cidades do mundo, houve uma crescente consciência dos danos causados aos indivíduos, à sociedade e ao meio ambiente, o que levou à decisão de promover políticas públicas para redesenhar o espaço público, concentrando-se em novas prioridades: pedestres, mobilidade sustentável e saudável, segurança rodoviária e meio ambiente.

Palavras chave: Design urbano - Covid-19 - Espaço público - Mobilidade sustentável - Meio ambiente.

(* Mariana Grimblat: Doctoranda en Diseño, Universidad de Palermo. Docente.

Diseño inclusivo, diseño para todos. El diseño como hipermediador en la experiencia de usuario.

Matilde Rosello (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 327-331. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Esta ponencia trata sobre el diseño inclusivo y el diseño para todos. El acceso a la información de las personas con discapacidad audiovisual en los museos de la ciudad de Montevideo en el siglo XXI, desde la perspectiva del nuevo rol del diseñador, las tecnologías de la información (TIC), y la mejora de la experiencia de usuario. Partiendo de la metodología del Design Thinking, se investiga y analiza, la interfaz entre las necesidades del usuario y la solución o producto, como lugar de interacción y construcción de la inclusión, como espacio en permanente evolución y cambio. (Scolari, 2018. Hipermediaciones).

Palabras clave: Diseño inclusivo - diseño para todos - accesibilidad audiovisual - museos - nuevas tecnologías - experiencia de usuario - interfaz - hipermediaciones - metodología del diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 330]

Desarrollo o contenido

La propuesta es la presentación del proyecto “Museos Vivos. Tecnología para la inclusión cultural”, proyecto de investigación en innovación e inclusión, en el acceso a la información de las personas con discapacidad audiovisual en los espacios museísticos, realizado en la Universidad Católica del Uruguay, financiado con fondos de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII). Dicho proyecto, el cual lideré como responsable del mismo, conformando un equipo multidisciplinar, se presentó a la Bial de Diseño de Madrid (BID 2018), obteniendo el Primer Premio en Investigación y Diseño. Desde la mirada del diseño, y el rol del diseñador como hipermediador, se trabajó entre las necesidades de las personas, y la solución a las mismas, dando respuesta a la necesidad social, del acceso al patrimonio cultural de los museos, a través de las nuevas tecnologías, poniéndolas al servicio del usuario.

En dicha investigación, surge la problemática de qué público accedía al museo, y quiénes quedaban excluidos, sin poder tener acceso a la cultura y al patrimonio que se encuentra en nuestros museos, no solo por las barreras físicas.

Atendiendo a la declaración de la Agenda 2030, en el Objetivo 11 se establece: “Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles. Ciudades y comunidades inteligentes, inclusivas y sostenibles”.

Cada vez contamos con menos tiempo para asegurar la sostenibilidad de nuestras comunidades y su patrimonio cultural, y el acceso al mismo. La metodología del diseño, centrada en el usuario, como herramienta transversal a las diferentes áreas y disciplinas, logra desde el empatizar, crear comunidades inclusivas de manera innovadora y para todos.

Para ello, se conformó un equipo multidisciplinario en base a la experiencia que cada uno venía desarrollando al respecto, desde diferentes miradas como el diseño, la comunicación, la tecnología, y la creatividad. Se analizaron las diferentes experiencias de inmersión iterativas trabajadas hasta el momento, tanto actividades académicas interdisciplinarias, como el desarrollo de eventos y experiencias multimediales, investigaciones concretas sobre museología y consumo cultural (entre otras actividades ya citadas anteriormente), las cuales permitieron, por un lado, afianzar la metodología de trabajo transversal y colaborativo, mediante dinámicas de Design Thinking (o Pensamiento de Diseño, en español) que promueven la innovación frente a problemas de la cotidianidad; y por otro lado, se logró ampliar el conocimiento sobre el acceso a los contenidos culturales que afectan principalmente a personas con discapacidad sensorial. En ese sentido, se infiere que el acceso a los espacios culturales está principalmente dirigido a eliminar las barreras físicas, siendo muy puntuales la mayoría de las iniciativas de acceso a los contenidos, afectando principalmente a personas con discapacidad auditiva y visual.

En este proyecto, se trató de poner la tecnología al servicio de las necesidades, desde el rol del diseñador,

como constructor de interfaces que acerquen y faciliten soluciones innovadoras, inclusivas y sustentables, estudiando la relación entre el sujeto y el objeto tecnológico seleccionado (balizas digitales o beacons).

Haciendo un paralelismo entre las tecnologías digitales y los nuevos medios, podemos considerar esta tecnología multimedia, como un nuevo medio de comunicación, que acerca y llega a un público hasta el momento, alejado de estos espacios culturales (museos), entendiendo que las tecnologías no sólo transforman al mundo sino que también influyen en la percepción que los sujetos tienen de ese mundo (Scolari, 2008).

Hasta el momento, las normativas nacionales e internacionales consagran el derecho a acceder al deporte, a las actividades culturales y a sitios de esparcimiento, pero “las personas con discapacidad han visto limitado el ejercicio de este derecho por la falta de accesibilidad (...)”. Las barreras físicas, de información, de comunicación y actitudinales son los principales obstáculos con los que se encuentra a diario una persona con discapacidad en su entorno.” (MEC, DNC, MIDES, PRONADIS, 2014)

“A través de las obras de arte, los museos pueden proporcionar experiencias únicas a los ciudadanos asociadas con los significados colectivos, lo que es compartir patrimonio y a través de él generar discusión y debate, cuestiones esenciales de la democracia” (Álvarez, 2013, 14). Desde hace aproximadamente dos décadas se viene desarrollando una corriente llamada “Nueva Museología” que busca la democratización y el acceso a la cultura. A decir de Cristina Álvarez (2013, 1): “Los museos han cambiado su centro de interés del objeto al visitante: se han multiplicado las exposiciones temporales, los eventos culturales, la tecnología audiovisual ha invadido espacios donde antes reinaban frías vitrinas repletas de antigüedades.” El museo se transforma en un centro vivo, activo, un punto de encuentro para todas las personas. Pasa de ser una institución fundamentalmente de recepción y conservación, siguiendo pautas decimonónicas, a ser una entidad dinámica capaz de generar cultura. Esto plantea al museo un sistema de funcionamiento análogo al de una empresa, y como tal sus miras deben aspirar a ser cada vez mejores y competitivas, promoviendo un modelo de gestión sustentable.

Bajo este nuevo paradigma, y en conjunto con la corriente de “Museología crítica”, cobran vital importancia aspectos como el visitante, el museo como espacio educativo, participativo y espacio de inclusión social (Soler, 2013). Este cambio de paradigma trajo consigo la creciente utilización de tecnología dentro del entorno de los museos y espacios culturales. Gracias a la tecnología, los museos han aumentado la cercanía con su público y la comunicación en sentido bidireccional. Las tecnologías multimedia son una fuente de atracción para los usuarios que buscan una experiencia museística interactiva, como forma de sentirse parte, de apropiarse del conocimiento “jugando”, involucrándose desde el hacer-pensar-sentir. “Las instituciones están cambiando su mentalidad, y en la actualidad entre sus objetivos está el uso de la tecnología en su intención de hacer del museo un lugar más social y experiencial, conseguir satisfacer las necesidades de los

visitantes y tentarlos a volver. Para ello, la innovación, tanto en contenidos como en tecnologías, juega un importante papel a su favor.” (ACE, 2015, p. 241)

Algunas de las tecnologías que se utilizan actualmente en las visitas físicas a los museos son las pantallas, pantallas táctiles, los códigos QR, la geolocalización, los sensores y el reconocimiento facial, los wearables, las tecnologías 3D, la realidad aumentada y las balizas digitales, siendo las más conocidas y utilizadas en este proyecto, los beacons. Estos últimos son sensores de bajo consumo vía Bluetooth que se incorporan en cualquier superficie y detectan la presencia de visitantes gracias a una aplicación móvil específica para ello, que fue uno de los productos desarrollados en el proyecto Museos Vivos, desde donde se trabajaron los materiales del museo de forma virtual, desarrollando el acceso a los mismos desde la traducción en lengua de señas, como así también con audio-descripciones.

Al respecto de las balizas digitales, la organización Acción Cultural Española declara: “Debido a que es una tecnología barata, basada en la proximidad y poco invasiva, cualquier institución puede hacer uso de ella para ampliar sus servicios y dotar a los usuarios de una nueva experiencia en el entorno físico de sus instalaciones” (2015, 257). Actualmente, las balizas digitales se utilizan para transmitir información o para un uso comercial. El Museo Nacional de Gales fue el primero en colocar esta tecnología, luego el Museo de Groninga en Holanda, la Casa de Rubens en Amberes, el Museo National Geographic en Washington, el Museo del Prado y el Museo de Cataluña en España, el Neon Muzeum de Varsovia, el Philips Museum y el New Museum de Nueva York (ACE, 2015).

De todas estas experiencias, únicamente el Museo de Ciencia de Nueva Delhi utiliza esta tecnología como forma de inclusión para personas ciegas. La aplicación fue desarrollada por el MIT (Massachusetts Institute of Technology) y se llama Roshni (que en hindi significa luz). “El uso resulta muy sencillo para cualquier persona. Cuando el visitante llega al museo, elige su ruta preferida usando la aplicación. Esta le aporta los contenidos mediante un audio descriptivo de cada obra, como las audioguías al uso, pero además le da indicaciones específicas sobre cada espacio para orientarlo por la sala y que pueda moverse con soltura: números de pasos hasta una obra, dónde está el ascensor, en qué dirección girar, etc. Los beacons diseminados por las salas del museo detectan al visitante y, de este modo, le facilitan la llegada al destino seleccionado” (ACE, 2015, p. 259).

A pesar de estas experiencias puntuales, en términos generales la inclusión de personas con discapacidad es una de las principales deudas de los entornos culturales. La mayoría de las inversiones hechas en museos no contemplan su accesibilidad integral como una prioridad. Además, una vez hechos los montajes y modificaciones, se vuelve cada vez más lejana su adaptación para el público con discapacidad (Álvarez, 2013). Sumado a esto, el concepto de accesibilidad generalmente se ve reducido a la utilización de rampas o ascensores, dejando de lado el acceso a la propia experiencia museística, sus contenidos y su entorno.

Según Silvia Soler, a nivel mundial: “los museos que han puesto en práctica planes de accesibilidad exhaustivos son un número aún reducido y coinciden con aquellas instituciones de mayor prestigio internacional por el valor de sus colecciones y su consecuente elevada afluencia de público.” (2013, 73). Algunos ejemplos de museos que tienen propuestas de accesibilidad en Europa y USA son: Thyssen Bornemisza, Museo Nacional del Prado, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Guggenheim Bilbao en España; Tate Britain, Tate Modern, British Museum, The National Gallery en el Reino Unido; Louvre, Cité de Sciences et de l’Industrie y Centre Pompidou en Francia; LVR Landesmuseum Bonn, Landesmuseum Mainz y Jüdisches Museum Berlin en Alemania; NY MoMA, National Gallery of Art de Washington, Guggenheim, Metropolitan Museum of Art y Rubin Museum of Art; Art of the Himalayas en EE.UU.; y Melbourne Museum y National Gallery Victoria en Australia (Soler 2013). A estas propuestas, se le pueden sumar experiencias de acceso a museos para poblaciones específicas, como es el caso del Museo Tiflológico de la ONCE en Madrid.

En nuestro país, existen algunas experiencias de accesibilidad en algunos museos de la ciudad de Montevideo. Tal es el caso del Museo Nacional de Artes Visuales, que cuenta con rampas de acceso, ascensor, señalización en el suelo, reproducciones táctiles y audiodescripción de obras plásticas. Mientras tanto, el Museo Naval cuenta con un camino ya recorrido en su accesibilidad física, y algunos pasos dados en lo referente a accesibilidad auditiva y visual, por lo cual fue el museo seleccionado para desarrollar la versión beta del proyecto Museos Vivos. En relación al acceso a los contenidos o la experiencia, la mayoría de las iniciativas son puntuales, y no se transforman en una política de inclusión sostenida por parte de la institución.

Pero la dificultad no está depositada únicamente en el acceso. Según el Tercer informe de Imaginarios y Consumo Cultural realizado por el MEC en el año 2014, cuatro de cada diez montevideanos sostienen que no asiste a los museos porque no le interesa y en segundo lugar, porque prefiere hacer otra cosa. El museo no logra aumentar los usuarios, y exceptuando por exposiciones puntuales, el público que concurre es siempre el mismo. De acuerdo a diferentes entrevistas realizadas por el equipo de investigación del proyecto, cuando los uruguayos tienen la posibilidad de viajar al exterior, visitan los diferentes museos, aun teniendo que pagar entradas y desplazarse en transporte público para hacerlo. Sin embargo en nuestro país, donde las entradas son gratuitas, las distancias cortas, y muchas veces se cuenta con la facilidad de un vehículo propio, no se visitan los museos. En este escenario, las personas con discapacidad se encuentran aún más lejos de participar de estos espacios, históricamente excluyentes para ellos.

Frente a esta situación, el proyecto Museos Vivos, trabajó en conjunto con el museo y con las organizaciones de personas con discapacidad, integradas al equipo de investigación, para generar una propuesta atractiva, innovadora, inclusiva y participativa; que a su vez, atraiga nuevos públicos al consumo cultural, no sólo las personas con discapacidad, sino a las nuevas generaciones

nativo-digitales, cada vez más alejadas de estos espacios culturales. Una vez desarrollado este proyecto, una de las conclusiones a las cuales se llegó, es que la vinculación entre la tecnología y los contenidos culturales son un acierto para posicionar al museo como un espacio para el ocio, la educación y el turismo.

En este sentido, el proyecto Museos Vivos, se focalizó en el acceso a los contenidos y al espacio del museo, aspecto menos atendido en las propuestas locales. De la misma forma, es un desarrollo tecnológico para toda la población, con foco en el Diseño para Todos.

Cuando hablamos de “Diseño para todos”, hablamos de la actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible. Si bien desde el proyecto nos centramos en los usuarios con discapacidad audiovisual, el porcentaje de población a la cual se llega, es mucho más amplia, ya que la propuesta implica una nueva experiencia, interactuar desde el uso de otros sentidos, diferentes al habitual del sólo uso de la visión. Por otro lado, el alcance de la propuesta, llega a personas con baja visión, capacidad auditiva disminuida, como lo es gran parte de la población de la tercera edad y de gran importancia para nuestro país que se caracteriza por tener la pirámide poblacional invertida.

En síntesis, este proyecto se propuso innovar en tres niveles: en primer lugar, a través de la tecnología de las balizas digitales (beacons); en segundo lugar, a través de su aplicación en entornos culturales; y en tercer lugar, en su utilización con fines inclusivos y en el acceso a la información, de las personas con discapacidad audiovisual. La inclusión está dada por favorecer que los entornos culturales puedan ser disfrutados en igualdad de condiciones por todas las personas.

Como resultado se obtuvo, una tecnología interactiva y accesible instalada y funcionando en un espacio cultural montevideano (Museo Naval de Montevideo); un modelo de producto escalable a otros espacios culturales o museísticos; información fidedigna sistematizada sobre las necesidades de las personas con discapacidad para el acceso cultural; y una red de accesibilidad cultural que ha vinculado diferentes actores públicos y privados involucrados en el tema (instituciones culturales, colectivos, empresas privadas, y la academia); y por último, un grupo de investigación multidisciplinario consolidado, especializado en el diseño inclusivo.

Referencias bibliográficas

Álvarez de Morales Mercado, C. (2013). La accesibilidad en el museo desde una perspectiva sociológica. En Revista de Estudios Jurídicos nº 13 (Segunda Época). Universidad de Jaén (España).

Fascioli, F. (2019). La audiodescripción y su relación con la banda sonora en el marco de la Producción Audiovisual Accesible. Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Barcelona.

García, M. y Gutiérrez, S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*, 24, 117-128.

Mouratidis, I. (2019). La dimensión espacial del “ser usuario de museo”: reflexiones sobre la construcción social de un espacio expositivo inclusivo. *Revista Espacio, tiempo y forma*, 7, 379-404.

Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.

Relevamiento de Infraestructuras e Instituciones Culturales del Uruguay 2016, (2016). [ebook]. MEC

<http://cultura.mec.gub.uy/innovaportal/v/86079/8/mecweb/relevamiento-de-infraestructuras-e-instituciones-culturales?parentid=79801> Descargado: 13/06/2016.

Tercer informe de Imaginarios y Consumo Cultural 2014, (2014). [ebook] MEC

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1a. ed.). Barcelona: Gedisa S. A.

Soler, S. (2013). *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba.

Abstract: This presentation is about inclusive design and design for all. Access to information for people with audiovisual disabilities in the museums of the city of Montevideo in the 21st century, from the perspective of the new role of the designer, information technology (ICT), and the improvement of the user experience .

Starting from the Design Thinking methodology, the interface between the user's needs and the solution or product is investigated and analyzed, as a place of interaction and construction of inclusion, as a space in constant evolution and change. (Scolari, 2018. *Hipermediations*).

Keywords: Inclusive design - design for all - audiovisual accessibility - museums - new technologies - user experience - interface - hypermedia - design methodology.

Resumo: Esta apresentação é sobre design inclusivo e design para todos. Acesso a informações para pessoas com deficiência audiovisual nos museus da cidade de Montevideu no século XXI, sob a perspectiva do novo papel do designer, da tecnologia da informação (TIC) e da melhoria da experiência do usuário .

A partir da metodologia Design Thinking, a interface entre as necessidades do usuário e a solução ou produto é investigada e analisada, como um local de interação e construção da inclusão, como um espaço em permanente evolução e mudança. (Scolari, 2018. *Hipermediações*).

Palavras chave: Design inclusivo - design para todos - acessibilidade audiovisual - museus - novas tecnologias - experiência do usuário - interface - hipermedia - metodologia de design.

(*) Matilde Rosello: Es profesora de alta dedicación (PAD), investigadora y tutora de tesis en la Universidad Católica del Uruguay. Magister en Educación Universitaria, formándose a su vez en Educación a Distancia y TIC aplicada a la educación, Arquitectura y Diseño. A lo largo de su carrera trabajó como Directora de Arte y Diseñadora, en agencias de publicidad, consultoras y estudios de

arquitectura y diseño, nacionales e internacionales. De sus proyectos se destaca Museos Vivos Uy, con el cual obtiene el primer premio en investigación y diseño, en la Bienal Iberoamericana de Diseño de Madrid 2018 (BID). Evaluadora de proyectos, integra tribunales y jurados de concursos, dictando a su vez conferencias tanto a nivel

nacional como internacional (Madrid, Central de Diseño; Barcelona, IED, UPC; París, La Sorbonne; USP-Universidad de San Pablo; Buenos Aires, UP, UBA, Universidad de La Plata; Pontificia Universidad Católica de Perú; La Habana, Instituto Superior de Diseño ISDi, entre otros).

Proposta de redesign da marca do projeto UNATI (UNESP/Brasil)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 331-333. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Nathália Suelen Rodrigues, Thaís Regina Ueno Yamada
e Laís Akemi Margadona (*)

Resumo: O objetivo desta investigação é apresentar a metodologia da proposta de *rebranding* do projeto de extensão “Universidade Aberta à Terceira Idade” (UNATI), pertencente à Universidade Estadual Paulista (UNESP, Brasil) e vinculado ao Programa de Integração Social Comunitária, da Pró-Reitoria de Extensão Universitária (PROEX/UNESP). A UNATI é um projeto de caráter multidisciplinar, desenvolvido nas diversas unidades universitárias da UNESP, e congrega professores, pesquisadores, alunos e servidores. Sua proposta é a de ressignificar a velhice, ao promover a inserção do idoso no contexto acadêmico. Como resultado, espera-se que a identidade visual seja aplicada e adotada pelo núcleo de Bauru da UNATI.

Palavras-chave: Identidade visual - Design gráfico - Branding - Design Inclusivo - Terceira Idade.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 333]

O objetivo desta investigação é apresentar a metodologia da proposta de *rebranding* do projeto de extensão “Universidade Aberta à Terceira Idade” (UNATI), pertencente à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP, Brasil) e vinculado ao Programa de Integração Social Comunitária (PISC, da Pró-Reitoria de Extensão Universitária - PROEX). A UNATI é um projeto de caráter multidisciplinar, desenvolvido nas diversas unidades universitárias da UNESP espalhadas pelo interior do Estado de São Paulo, e congrega professores, pesquisadores, alunos e servidores. Buscando ressignificar a velhice, o “Universidade Aberta à Terceira Idade” promove a inserção do idoso no contexto acadêmico. Para tanto, propõe o oferecimento de atividades artísticas, físicas, intelectuais e sociais. No núcleo de Bauru (SP), são desenvolvidas cinco atividades multidisciplinares: Atividades físicas voltadas a pessoas com Parkinson, Atividades físicas para idosos com diabetes e hipertensão, Atividades artísticas, Coral de Idosos e Oficinas Matemáticas. No campus, mobiliza docentes e graduandos dos cursos de Artes Visuais (FAAC/UNESP), Design (FAAC/UNESP), Educação Física (FC/UNESP) e Matemática (FC/UNESP). No âmbito de pós-graduação, atualmente a UNATI conta com o envolvimento de 13 pesquisadores do curso de Ciências da Motricidade (FC/UNESP).

De acordo o artigo 3º da portaria Unesp nº 148, de 05 de Maio de 2006, entre os objetivos e competências da UNATI, estão: “I – possibilitar às pessoas idosas o acesso à Universidade, como meio de ampliação do espaço cultural, bem como a educação continuada, pelo oferecimento de cursos e atividades que propiciem a atualização de conhecimentos, tanto gerais como específicos, aos interesses deste segmento; II – estimular a participação da população idosa nas atividades sociais, políticas, econômicas e culturais da sua comunidade; III – proporcionar informações que permitam a reflexão sobre o processo de envelhecimento humano; IV - proporcionar espaço gerador de convivência e troca de experiências; V – possibilitar ao idoso acesso a programas, serviços e recursos que atendam seus interesses e necessidades, nas diversas unidades universitárias; VI – incentivar o desenvolvimento de pesquisa e parcerias para formulação de políticas públicas e implementação de ações dirigidas às pessoas idosas; VII – fomentar iniciativas para preparação e/ou aprimoramento de recursos humanos internos e externos à Universidade; VIII – promover intercâmbio de âmbito nacional e internacional com outras instituições visando o desenvolvimento do Núcleo UNESP-UNATI”.

Em pesquisas preliminares, observamos que a UNATI/Bauru enfrenta quatro problemas principais a saber: 1.