

Fecha de recepción: febrero 2022  
Fecha de aprobación: marzo 2022  
Fecha publicación: abril 2022

## ¿Hacia una Revolución en el Diseño Inclusivo en tiempos de crisis? Experiencias interdisciplinarias en usabilidad e inclusión: caso del Autismo en contexto escolar

Alan Fox Igualt <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** La calidad de vida de las personas se ha visto visiblemente afectada, desde la precariedad que la ciudad presenta en sus dispositivos y sistemas, los que distan de involucrar valores significativos de inclusión en cuanto a usabilidad. Actualmente, la crisis sanitaria global (Covid-19), nos presenta nuevos e ingentes desafíos a la sociedad, debiendo ellos abordarse de manera integral, co-diseñando las respuestas en modo interdisciplinar. No sólo las personas consideradas tradicionalmente como “discapacitadas” caben en este análisis, sino que estos dinámicos cambios en el cotidiano afectan a toda la población. Hay que considerar que hoy, más que nunca, todas y todos tenemos, en distinta medida, una cierta condición de vulnerabilidad ante el entorno de lo construido.

En la vereda de la “primera línea” debieran estar los diseñadores, cuya misión social esencial es responder y más aún anticiparse a las necesidades de las personas, y responder así a los requerimientos objetuales-visuales funcionales de nuestra cada vez más impredecible, dinámica y compleja vida en la sociedad actual. El “Diseño Inclusivo”, “Diseño Universal”, es un área de la disciplina que, en ese sentido, aporta quizás la parte del diseño más cercana a la persona humana, y la crisis lo llama a renovarse con bríos.

**Palabras clave:** Diseño inclusivo - Crisis sanitaria global - Innovación social - Usuario experto - Usabilidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 138-139]

---

<sup>(1)</sup> Campus Creativo, Universidad Andrés Bello Viña del Mar, Valparaíso, Chile. Diseñador Industrial, Universidad de Valparaíso. Arquitecto Universidad Finis Terrae. Diploma de Arquitectura Sustentable, Pontificia Universidad Católica de Chile. Diploma en Neurociencias, Asociación *Educar*, Argentina. Director Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Andrés Bello, Sede Viña del Mar. (afox@unab.cl)

## 1. Introducción

### Hacia la Innovación Social desde el Diseño Inclusivo

En este ensayo, se insiste en un tema abordado previamente de manera general en el Seminario Internacional de Diseño-La Serena 2016, en el que se presentaba casos de colaboración interdisciplinaria con foco en el Diseño Inclusivo<sup>1</sup>, a partir de casos de estudio reales, comportando una diversidad en las condiciones de base de personas con discapacidad ya sea permanente o circunstancial. Se aplicó ellos la metodología llamada del “usuario como experto”, en que preferencialmente se valoriza la experiencia del usuario mismo, considerado tradicionalmente como “enfermo” o “afectado” con algún tipo de discapacidad.

El diseño inclusivo, una “variante” aún joven del diseño, apunta a considerar todos los aspectos propios de la accesibilidad, con una orientación sin distinciones, a todas las personas, llegando a soluciones a los problemas a partir de una visión integral y holística, la que considera la diversidad como algo que es parte integral de la sociedad humana misma.

Los principios generales del diseño inclusivo suponen, entre otros: igualdad, uso intuitivo, simplicidad, flexibilidad, dimensiones adecuadas, información fácilmente perceptible, mínimo esfuerzo físico, y un rango de tolerancia a errores. Todos esos principios cuidan el desarrollo de un entorno habitable y amigable, y por qué no, más humanizante, apuntando a optimizar la relación de la persona con el universo objetual y visual (tanto tangible como virtual) que rodea al hombre.

En esta oportunidad se presenta un trabajo colaborativo realizado entre investigadores y estudiantes universitarios, así como también profesionales de diversas áreas del conocimiento, como diseño de productos, diseño gráfico, arquitectura, pedagogía, psicología, kinesiología y terapia ocupacional, entre otras. El centro de la investigación es el propio “usuario experto”, o “validador”, es decir, el depositario último de las propuestas de diseño desarrolladas, quienes, para este caso, se trató de personas con Autismo.

Concretamente, la *Fundación Apoyo Autismo Chile*, a instancias del *Servicio Nacional de la Discapacidad* (SENADIS), también de Chile, junto a la *Asociación Autismo Sevilla* y la *Carrera de Diseño Gráfico* de la *Universidad Andrés Bello*, Sede Viña del Mar, de manera colaborativa, desarrollaron una “Guía para la Inclusión de la persona con la Condición del Espectro Autista en el contexto escolar”. El foco de diseño, esta vez estuvo en la generación de un modo de “lectura fácil”.

La última fase del proyecto contó con la participación y validación directa de “usuarios-expertos” o “validadores”, dirigidos por investigadores de Autismo Sevilla, España, quienes testearon versiones de diseño intermedias, de modo de aportar su propia experiencia y observaciones, factor clave en el carácter inclusivo de esta obra editorial. Pero no sólo la validación del diseño de la guía, sino que el diseño mismo y las historietas que dan vida a la Guía, han sido realizados integrando personas con autismo.

Se apunta así a generar una transferencia directa de conocimiento hacia el desarrollo social colaborativo de nuestras comunidades y su diversidad, aportando en consecuencia, a la innovación social. Se pone el foco en desarrollar a futuro una suerte de modelo replicable con el que se pudiera experimentar en otros casos y escenarios análogos.

## 2. Repensar la usabilidad: humanización de las tecnologías

La idea de espacio público, concepto que ha cambiado rápidamente en las fauces de la crisis sanitaria global, se encuentra hoy en un acelerado proceso de transformación. La vida de la persona humana se desarrolla, por excelencia, en relación a otras personas, y esa relación está cambiando aceleradamente, y con ello la llamada “usabilidad”<sup>2</sup>. Es en el espacio público donde los distintos géneros humanos se identifican, y donde realizan la mayor cantidad de sus prácticas y actividades, siendo también el escenario de materialización de sus propios anhelos y sueños. En otras palabras, se trata del gran espacio emblemático de la realización personal.

La ciudad tiene como misión principal cautelar la vida, y aportar a garantizar el bienestar de todas y todos. Sin embargo, la inaccesibilidad restringe uno de los derechos más básicos de las personas, cual es el de circular libremente por el espacio público. Así las cosas, por otro lado, las ciudades son sistemas en los que cada vez el individuo se ve más sometido a un orden impuesto, a un control. Los sistemas inteligentes o “Smart”, si bien debidamente utilizados constituyen un aporte a generar bienestar, por otro lado, nos alejan de la posibilidad de ser personas libres, generando una creciente dependencia de excesivos sistemas digitales. Se es cada vez más un “individuo” y a la vez menos persona. La pandemia ha expuesto muchos ejemplos de ello, instalándose incluso el miedo, una suerte de paranoia en torno a que las vacunas contra el Covid-19 contendrían un “chip” que nos dejaría virtualmente localizables y por lo tanto controlables.

Citando al Dr. Hernán Neira, filósofo y escritor chileno

Lo relativo a la ciudad, debe entenderse como logro moral en un sistema de relaciones donde las más altas virtudes de los hombres libres pueden tener lugar, lo que supone cierto bienestar económico, pero que no se define por éste, y que incluso este mismo puede anular<sup>3</sup>.

Las tecnologías de la Información y la Comunicación, y sus cautivadoras aplicaciones y usabilidad digital, generan no sólo una intermediación tecnológica, sino que también una dependencia, la que ya está “pasando la cuenta” a una enorme cantidad de “usuarios” (concepto de negocio asociado), desencadenándose, exponencialmente a raíz de la crisis sanitaria mundial, una serie de trastornos psicológicos, cognitivos, que avanzan a deshumanizar el cotidiano.

Así es cómo lentamente, casi sin darnos cuenta, algo cegados por las luces del “progreso” hemos avanzado hacia las ciudades de la aglomeración, de la densidad de la indiferencia, donde prima el desencuentro sobre el encuentro. Los ciudadanos, ya sea tangible so “digitales”, nos comportamos como “adyacentes” o “tangentes”, en que la exacerbación de la funcionalidad ha ido fagocitando el potencial moral que tiene y ha tenido siempre la *polis*. Algo paradójico, por otro lado, es que una gran mayoría anhele vivir en las ciudades, reino de lo artificial, pero sin embargo anhelando disfrutar de una vista cercana al mar, a la cordillera, o al menos hacia una verde arboleda. En otras palabras, se vive en medio de la artificialidad, pero anhelando algunos atributos que sólo la naturaleza nos puede aportar. Esto se ha manifestado vivamente este último año, en que mucha gente a “migrado”, al me-

nos circunstancialmente, a lugares que les permiten trabajar de modo virtual, conectados por otro lado a paisajes más “naturales”.

El espacio público, se dice que constituye el espacio “democrático” por excelencia, en donde, al modo de la *Polis* de la Grecia Clásica, todos debiésemos idealmente, ser “iguales”. Claramente, esto queda hoy sólo en una idea, distando mucho de ser una realidad. De hecho, es principalmente en las ciudades donde se provee de equipamiento y servicios, y es en ellas donde vive la mayor cantidad de la población. En Chile, según el Censo del 2017, un 87,8% vive en áreas urbanas, mientras que, por otro lado, según FONADIS (2015), un 12,9 % de la población presenta algún tipo de discapacidad.

Más allá de las elocuentes cifras, hoy, luego de la abrupta revelación de nuestra crisis social y sanitaria, ha quedado expuesta, más que nunca, una inequidad que termina desencadenando abandono, falta de pertenencia, e incluso angustia en las personas. Y es que, en definitiva, la exclusión se vuelve más evidente mientras más grandes son las urbes. Esta inequidad, desde luego, golpea fuertemente a las personas con discapacidad. Digamos que el territorio se empobrece y precariza, transformándose paulatinamente en excluyente, deshumanizando el entorno.

El ámbito del Diseño inclusivo reconoce un alcance de usabilidad abierto, así como también un espacio público que en la realidad es difícil de abordar, y esto se debe principalmente a la existencia de grupos o familias de usuarios que presentan realidades y por tanto necesidades muy específicas y especiales. Aquí es donde el concepto de “inclusivo” se distancia de lo “universal”, puesto que se trata de un concepto tal vez ideal pero demasiado ambicioso.

Si observamos lo que dice la Unión Europea, la inclusión, es un “proceso que asegura que aquellos en riesgo de pobreza y exclusión social, tengan las oportunidades y recursos necesarios para participar completamente de la vida económica, social y cultural disfrutando de un nivel de vida y bienestar que se considere normal en la sociedad en que ellos viven”. ¿Habría entonces que repensar la “usabilidad” reubicando su foco en la persona, considerando todas sus implicancias, centrándose más en los factores humanos y en una interacción más completa (quizá hasta “holística”) entre personas y también entre personas y empresas e instituciones?

### **3. Barreras cognitivas, intelectuales y emocionales: el Autismo**

Las barreras a la inclusión no son únicamente físico-objetuales ni tecnológicas, sino que también las hay que atentan contra la salud de las personas con alguna discapacidad cognitiva, intelectual, social y también emocional. Esto se agrava si consideramos que la gran mayoría de los habitantes pertenece a los quintiles más vulnerables, volviéndose difícil acceder a soluciones y menos aún prevención. Una de ellas es el Autismo, o “trastorno del neurodesarrollo que impacta en los aspectos: cognitivos, sociales, emocionales e intelectuales” (Benites, 2003).

Siendo el autismo un trastorno, luego quienes lo poseen viven un funcionamiento diferente de lo habitual, y con implicancias en distintos niveles:

- Cognitivo, puesto que piensan, aprenden y procesan la información de una manera diferente
- Emocional, puesto que pueden presentar dificultades para comprender y también expresar lo que sienten ellos mismo, así como también en comprender lo que expresan y sienten las otras personas.
- Social, ya que pueden presentar dificultades para comprender las reglas sociales y por tanto su relacionamiento con las demás personas.
- Intelectuales, puesto que pueden presentar dificultades intelectuales, de un lado, o bien tener un nivel intelectual superior a la media.

#### **4. La importancia de la validación: el usuario como experto.**

Un debate que pudiera redefinir la calidad de vida de las personas, tiene que ver con cuánto se considera la opinión y sensibilidad de los propios “usuarios” que “padecen” la ciudad y sus múltiples barreras, sean ellos personas considerados “normales”, o con bien con algún tipo de discapacidad.

Este concepto, relativamente nuevo, considera al “usuario como un experto”, y tiene que ver con legitimar el conocimiento útil que el mismo usuario (“paciente” o “afectado”) tenga en torno a algún tipo de discapacidad, limitación o enfermedad que él o ella posean, de modo que se pueda generar ciertas pautas que indicarían a los especialistas (médicos, terapeutas, diseñadores, etc.) en busca de un desarrollo más fluido de las respuestas más adecuadas a los problemas de diseño planteados en algún laboratorio de diseño. En ese sentido, los “usuarios expertos” pueden considerarse de gran aporte, puesto que son generadores de conocimiento a partir de su propia vivencia. Es decir, desde el centro del problema de estudio, y no meros “observadores”, como se les ha considerado tradicionalmente en el campo del Diseño. Y ello tiene que ver con considerar efectivamente los recursos reales de que dispone la persona afectada, los que pueden tener una utilidad directa para su propia recuperación.

El *Helen Hamlyn Centre for Design*, del *Royal College of Art*, de Londres, es uno de los centros líderes en el mundo en investigación sobre Diseño Inclusivo. En el Campus Creativo, Sede Viña del Mar realizamos, en el 2012 y 2016, experiencias conjuntas materializadas en talleres dirigidos por el destacado diseñador industrial y profesor Guy Robinson, que justamente se centraron en experimentar la metodología con estudiantes universitarios y profesionales, abordando casos de personas con discapacidad reales. En aquel Centro de investigación consideran y ejercen el ejercicio de “diseñar con la gente”. Hoy por hoy, desde el OPSI (*Observatory of Public Sector Innovation*), desarrollan propuestas vanguardistas en el ámbito del diseño orientado a un rango de discapacidad tanto física como cognitiva.

## 5. Diseño Inclusivo en un ámbito exploratorio: experiencias interdisciplinares en inclusión en *Campus Creativo*

### Caso “Guía para la inclusión de la persona con la Condición del Espectro Autista”

Descripción: Publicación “Guía para la Inclusión de la persona con la Condición del Espectro Autista en el contexto escolar” (Adaptado a lectura fácil).

Publicación del Fondo Nacional de Proyectos Inclusivos 2019 del *Servicio Nacional de la Discapacidad*, SENADIS, Chile. ISBN 978-956-09574-0-5.

Proyecto realizado por: *Fundación Apoyo Autismo Chile*, Epaa; *Escuela de Diseño Gráfico Campus Creativo*, Universidad Andrés Bello, Sede Viña del Mar; *Asociación Autismo Sevilla*, España. Diciembre de 2020.

Durante el año académico 2019, se llevó a cabo un proceso integral que decantaría en la generación de una Guía, tanto en formato digital como impresa, para el estudiante de nivel escolar con Condición del Espectro Autista.

En este proceso, como se detalla anteriormente, participaron de manera colaborativa profesionales y estudiantes de distintas áreas del conocimiento. Así las cosas, durante el proceso contamos con profesionales del ámbito de la educación, psicólogos, diseñadores gráficos e industriales, y, desde luego, estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello, Sede Viña del Mar. Clave fue el equipo de profesionales de la Fundación Apoyo Autismo Chile, conducido por Lilia Siervo, su Directora. Así mismo, el apoyo técnico en accesibilidad y la validación (por parte de estudiantes escolares con autismo), a cargo de Luis Arenas, de Autismo Sevilla.

El Servicio Nacional de la Discapacidad, SENADIS, Chile, sería la entidad que financió la producción que decantó en 1000 ejemplares impresos, considerando además un aspecto muy relevante, cual es asegurar su debida distribución en establecimientos educacionales de las distintas regiones del país, y cumplir de esa manera con la misión principal de esta obra, cual es incidir en la disminución de la brecha existente en la Educación escolar nacional y los niños con autismo.

Como estrategia de diseño, se optó por utilizar el lenguaje visual propio de las caricaturas o “comics”, relatando una breve historia protagonizada por dos personajes, Matilde y Matías, quienes también son estudiantes escolares, empatizando, así, con los depositarios de la publicación, los mismos lectores de la guía.

### Condicionantes de diseño particulares relativas a la Comunicación Visual

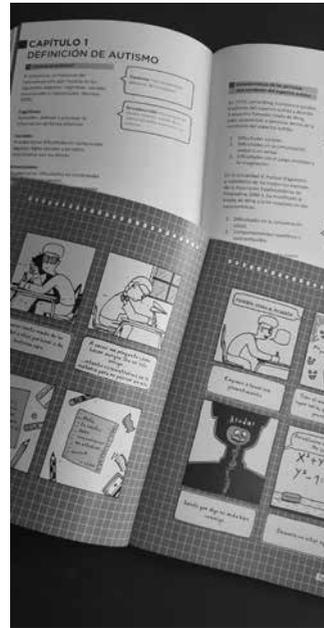
Considerando que un proyecto de diseño editorial para un público de escolares con autismo implica algunas condicionantes de diseño particulares:

Las personas con Condición del Espectro Autista:

Aprenden lo que ven, de modo que las imágenes deben comunicar lo que se pretende de la manera más concreta posible.



1



2

**Figura 1.** Portada de la Guía. **Figura 2.** Páginas interiores de la Guía impresa. Fuente para ambas imágenes: Siervo Briones, Lilia, (2019) “Guía para la Inclusión de la persona con la Condición del Espectro Autista en el contexto escolar”. Adaptado a lectura fácil. Fondo Nacional de Proyectos Inclusivos, SENADIS, Chile. Inscripción en Registro de Propiedad Intelectual N° 2020-A-10003. Chile.

Tienen una cualidad especial, y es que suelen ser muy hábiles para detectar detalles que otros no visualizan a simple vista.

El lenguaje gráfico de las caricaturas o comics resulta muy adecuado para expresar aquí las ideas, puesto que, además de permitir la generación de imágenes concretas y “limpias”, favorece una cierta cercanía del lector con los personajes protagonistas.

Por lo general, pueden tener un nivel de sensibilidad mayor que el común de las personas para percibir información sensorial del ambiente, como luz, sonidos, olores, entre otros.

### Algunas observaciones generales del diseño gráfico para la Guía

Se utilizó dibujos con filete mediano, destacando así la integridad formal de cada personaje o elemento.

La paleta de colores es simple, primando el azul. El amarillo, el negro, y el blanco como fondo primordial de las viñetas.

Uso preferente de Onomatopeya visual para la expresión de exclamaciones e ideas principales a destacar en el relato visual.

Uso de no más de 6 u ocho cuadros por página, de modo de comunicar el mensaje de forma concreta y clara.

Para el interior de los globos de la historieta, se privilegia textos cortos y en general de no más de tres o cuatro líneas. Esto aporta a la concreción de la percepción por parte de una persona con autismo.

Para la segunda parte de la Guía, se utilizó textos espaciados en párrafos cortos, y cada idea reforzada con un punto o signo a la izquierda, en sentido de lectura.

Uso de tipografía Calibrí tamaño 12 para los textos, y títulos en Gotham tamaño 23 pt.

Uso de globos regulares en trazo imitando gesto manuscrito, de modo de reforzar así la comprensión de algunos conceptos o ideas importantes en el texto.

## Conclusiones

Nuestra sociedad, a pesar de la crisis social y sanitaria, actualmente está avanzando hacia una mayor inclusión social de las personas. Ello torna hoy simplemente inadmisibles la concepción de espacios, sistemas y objetos e interfaces visuales en los que se margine a personas por el sólo hecho de tener “capacidades diferentes”.

Hoy por hoy, y quién sabe por cuánto tiempo, debemos, como sociedad, repensar, rediseñar las ciudades en función de “ecualizar” tal vez, el deseado contacto que recupere la humanidad de las personas, mientras por otro lado nos preocupamos de diseñar cómo realizar actividades en conjunto, pero con distanciamiento, dadas las debidas prevenciones sanitarias.

Aquí es donde la disciplina del diseño tiene mucho que aportar, de modo de ser una suerte de “colchón” o “filtro” humanizador de las interfaces persona-ciudad. La escala del diseño, esto desde el campo de lo visual (físico o virtual) hasta lo objetual tangible, viene a ser un campo de enorme responsabilidad desde lo que supone la calidad de vida y el bienestar, desde lo público. Dicho de otra manera, la disciplina del Diseño debiese cobrar cada vez una mayor importancia, emergiendo con ello el verdadero valor que ha debido tener desde siempre en nuestra sociedad.

Ya no basta con el concepto, desde este punto de vista ya obsoleto, de “Diseño” simplemente, sin “apellido”, sino que vemos que debe hoy ser de verdad inclusivo, de modo de implicar, estructuralmente, una usabilidad universal y así evitar segregar o excluir desde la base, ocupándose el diseñador de los aspectos tanto formales como matéricos, constructivos y tecnológicos.

A nivel de la enseñanza del Diseño, la consideración de los valores del Diseño Inclusivo tiene que ver con implementar mejoras en los proyectos curriculares de las carreras de Diseño de Productos y Gráfico del país, integrando, de un lado, contenidos propios del Diseño Inclusivo en líneas de Talleres proyectuales, y por otro lado incorporar algunos

cursos complementarios que consideren contenidos y experiencias afines. De esa manera, el foco pedagógico en Diseño, se actualizaría, como hemos visto, orientándose a producir una incidencia en el perfil de egreso de nuestros próximos diseñadores, un perfil mucho más acorde a estos tiempos de incertidumbre y replanteamiento de tantos aspectos constitutivos de nuestra sociedad.

## Referencias

1. *Diseño Inclusivo es un proceso que deriva en productos inclusivos o entornos que pueden ser usados por todos independiente de la edad, sexo o discapacidad*. Morrow, R. "Building and Sustaining a Learning Environment for Inclusive Design: A Framework for teaching inclusive design with built environment courses in the UK. Centre for Education in the Built Environment". p. 11. (adaptado de Andrew Shipley, 2002, Gran Bretaña)
2. El neologismo *usabilidad* (del inglés *usability* –facilidad de uso–) se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto. Wikipedia.
3. Neira, Hernán, "La ciudad y las palabras", p. 104, Editorial Universitaria, 2004.

## Fuentes Bibliográficas

- Astudillo Muñoz, J. (2015). *Derechos de personas en situación de vulnerabilidad social: Reflexiones desde la academia y la realidad*. Chile: Ril Editores.
- Blanco, R. (2006, Vol.4 N° 3). "La Equidad y la Inclusión Social: Uno de los desafíos de la Educación y la Escuela hoy". *REICE*.
- Instituto Nacional de Estadística INE (2019). "Resultados Estudio Nacional de la Discapacidad". Chile.
- Neira, H. (2004). *La Ciudad y las palabras*. Editorial Universitaria. Chile.
- ONU (1948). Declaración Universal de Derechos Humanos.
- Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects Contemporary approaches to product design*. Londres: Ava publishing sa.
- Shipley, A. (2002). *Creating an Inclusive Environment*. Gran Bretaña
- Siervo Briones, L. (2019). "Guía para la Inclusión de la persona con la Condición del Espectro Autista en el contexto escolar". Adaptado a lectura fácil. Fondo Nacional de Proyectos Inclusivos, SENADIS, Chile.
- UNICEF, UNESCO, Fundación Hineni (2001). "Inclusión de niños con Discapacidad en la Escuela Regular. Hacia el Desarrollo de Escuelas Inclusivas".

## Recursos digitais

[www.ine.cl](http://www.ine.cl),

<http://portal.unesco.org>

[www.senadis.cl](http://www.senadis.cl)

<https://www.senadis.gob.cl/participacion/d/noticias/8422/conoce-la-guia-para-la-inclusion-de-la-persona-con-la-condicion-del-espectro-autista-en-el-contexto-escolar>

<http://www.rca.ac.uk/research-innovation/helen-hamlyn-centre>

<http://portal.unesco.org>

---

**Abstract:** Living standards of life have been hardly affected by a sort of precariousness that cities present within its devices and systems that are far from involving meaningful values of inclusion regarding usability. Nowadays, the global Health Crisis (Covid-19) presents new and important amount of defiance for society, and they must be tackled in a comprehensive way. Co-designing the answers, in a cross-discipline way.

Not only people traditionally considered as “disabled” in this analysis, but this dynamic changes in daily life, affect the whole population. We must consider here that today, to the greatest extent, everyone has, in different ways, a sort of vulnerability condition towards the built environment.

The designers should be in “front line”, whose essential mission is to answer and go ahead of time to people’s needs, and thus respond to objectual and visual requirements of our increasingly unpredictable, dynamic and complex life in society today. “Inclusive Design”, “Universal Design”, is an area of Design that maybe gives us the closest part to human person, and the crisis claims for an urgent renewal of it.

**Keywords:** Inclusive Design - World Health Crisis - Social development - Expert user - Usability.

**Resumo:** A qualidade de vida das pessoas foi visivelmente afetada, a partir da precariedade que a cidade apresenta em seus dispositivos e sistemas, que estão longe de envolver valores significativos de inclusão em termos de usabilidade. Atualmente, a crise global da saúde (Covid-19), apresenta à sociedade novos e enormes desafios, que devem ser enfrentados de forma integral, co-desenhando respostas de forma interdisciplinar.

Não apenas as pessoas tradicionalmente consideradas “deficientes” se enquadram nessa análise, mas essas mudanças dinâmicas na vida cotidiana afetam toda a população. Devemos considerar que hoje, mais do que nunca, todos temos, em diferentes graus, uma certa condição de vulnerabilidade no ambiente construído.

Na calçada da “primeira linha” devem estar os designers, cuja missão social essencial é responder e ainda mais antecipar as necessidades das pessoas, e assim responder às exigências funcional-objecto-visuais da nossa vida cada vez mais imprevisível, dinâmica e complexa em sociedade atual. “Design Inclusivo”, “Design Universal”, é uma área da disciplina que,

nesse sentido, talvez contribua com a parte do design mais próxima da pessoa humana, e a crise pede que seja vigorosamente renovada.

**Palavras chave:** Design inclusivo - Crise de saúde global - inovação social - usuário especialista - Usabilidade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---