

The Use of Proxies: Lessons of Social Co-Design for Inclusive Design for People with Cognitive Disabilities

Richard Herriott, 2015

Sobre el Autor

Profesor de la Design School Kolden, de Dinamarca. Se especializa en las materias de diseño de producción, historia del diseño, ciencias, ergonomía, procesos de diseño y diseño de accesibilidad y bienestar. PhD, Aarhus School of Architecture, Aarhus, Dinamarca.

Skansebakken: un hogar y lugar de trabajo

Se trata de un hogar para personas con discapacidades cognitivas. Habitan 45 personas y alrededor de 100 empleados. Sin embargo, debido a las necesidades de los habitantes, la apariencia del hogar es más cerana a la de un hospital que a un hogar. Por otro lado las únicas interacciones sociales que tienen los habitantes es solamente con los empleados. Por lo que la iniciativa apunta a aumentar el nivel de voluntariado para estimular las relaciones sociales de los pacientes y así mejorar su calidad de vida.

Proceso de diseño

colaborar, recolectar, comprender, conceptualizar y crear. en contraste con el proceso de diseño inclusivo (explorar, crear, evaluar). El problema central en este proyecto es que, a diferencia de lo que se acostumbra en el diseño inclusivo, en este caso las personas tiene poca o nula capacidad de expresar sus ideas respecto del diseño. Por lo que su presencia en las etapas de validación por ejemplo se ve reducida de derechamente ausente.

Metodología

Mediante un enfoque empático se logra llegar a los gustos de las personas, para esto se apoyan con el uso de tecnologías como ipads, para generar perfiles de cada paciente, en los cuales se detallan sus gustos, intereses, etc.

Datos

Una vez recopilados los datos necesarios se llevan a cabo distintas pruebas con visitantes en distintos escenarios propuestos por los diseñadores, con el fin de adecuar no solo a los pacientes, sino que también a los trabajadores para recibir a las visitas no tanto con la impersonalidad de un hospital, sino con la espontaneidad y calidez de un hogar.

Resultados

Lo que comenzó como un programa de visitas limitado a un programa en un colegio, tuvo el éxito suficiente como para seguir sosteniendo el voluntariado una vez finalizado el curso. Es más las buenas experiencias motivaron a gente de distintas partes de la ciudad a realizar voluntariado en el hogar.

Pensamientos Finales:

Es interesante como el diseño para este caso entrega una tecnología "social" modificando el ambiente de las personas para generar voluntariado en el hogar, lo que derivó en un aumento en la calidad de vida de los pacientes (al relacionarse más a menudo con visitantes) y para los trabajadores (quienes experimentaron un alivio en su trabajo). todo esto gracias a considerar de manera activa a los usuarios y beneficiarios finales dentro del proceso de diseño.

