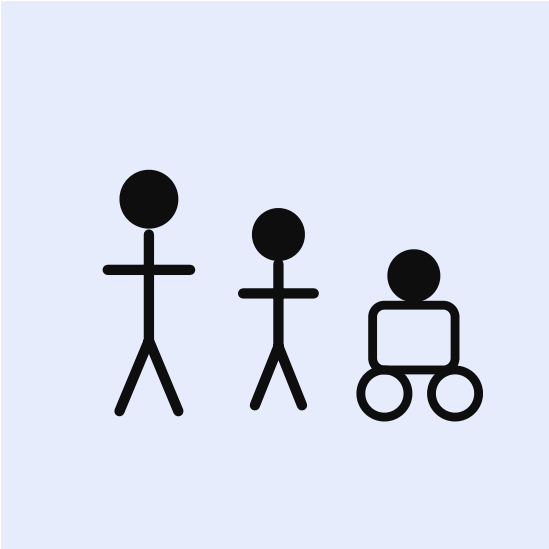
Disciplina

Diseño inclusivo

Diseña productos y servicios que pueda usar la mayor variedad posible de personas, aprendiendo de quienes quedan excluidas por capacidad, edad, idioma o situación.

En inglés
Inclusive design

Origen
Clarkson y otros (2003); Holmes (2018), a partir del trabajo de Microsoft Design



De qué se ocupa

Lo que se diseña para una persona media deja fuera a muchas otras. Además, cualquiera puede tener una limitación pasajera o según la situación.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Incluye en la investigación a personas que suelen quedar fuera, desde el principio.

Evita

Dejar la accesibilidad para el final como una lista de comprobación.

Para no caer

Piensa también en limitaciones temporales o de situación: una mano ocupada, mucha luz, ruido.

Especialidad

Especialidad

En qué se apoya

Ergonomía y factores humanos

Psicología cognitiva

Ley de Fitts

Principios

Reconocer la exclusión

La discapacidad es un desajuste entre la persona y su entorno: se cambia el entorno.

Aprender de la diversidad

Incluir a quienes más quedan fuera y ver cómo se las arreglan.

Resolver para una, ampliar a muchas

Lo que se diseña para una limitación ayuda también a quien la tiene de forma pasajera o por la situación.

Autores y obras

John Clarkson, Simeon Keates, Roger Coleman y Cherie Lebbon (2003)

Reunieron el diseño inclusivo como diseño para toda la población.

Kat Holmes (2018)

Describió la exclusión como un desajuste entre la persona y lo que se diseña; con el equipo de Microsoft formuló tres principios prácticos.

Conexiones

Se apoya en

- Señalética y wayfinding
  Especialidad

Relacionado con

- Diseño de interfaces (UI)
  Disciplina
- Diseño multisensorial
  Disciplina
- Diseño para la salud
  Disciplina aplicada
- Diseño social
  Disciplina
- Diseño sonoro
  Disciplina
- Diseño UX
  Disciplina
- Investigación en diseño
  Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Clarkson, J., Keates, S., Coleman, R. y Lebbon, C. (eds.) (2003). Inclusive design: Design for the whole population. Springer.
- Holmes, K. (2018). Mismatch: How inclusion shapes design. MIT Press.

Última revisión: 22 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.