Logo

AcercArte

Título

Co-crear para incluir: Proyecto AcercArte de accesibilidad de la experiencia museística

Introducción / descripción general

Las personas con discapacidad encuentran diferentes barreras en el acceso a la cultura según su situación funcional. En el caso de un museo como el MUN, estas dificultades pueden abarcar desde la deambulación segura por el espacio expositivo (personas con movilidad reducida o baja visión), hasta la comprensión y disfrute de las obras, especialmente cuando se presentan desde una narrativa visual abstracta. Las personas con

Nombre y apellidos, Nombre y apellidos...
Nombre de la institución, país, email...
Nombre de la institución, país, email...

1. Marina Vidaurre-Arbizu
Escuela de Arquitectura, Universidad de Navarra, España mvidaurre@unav.es
2. Natalia Verea García
Facultad de Educación y Psicología, Universidad de Navarra, España, nverea@unav.es
3. Teresa Barrio Fernández, Área Educativa, Museo

Alineación de la comunicación con las líneas generales del congreso

2.- Voces y redes (no solo la academia)

El proyecto de ApS que presentamos en esta comunicación se articula en torno al diseño inclusivo . Aglutina estudiantes, docentes, entidades culturales y sociales y personas con discapacidad de diverso tipo, que en un proceso de aprendizaje compartido, que toma como eje el diálogo, contribuyen a la co-creación de un museo más inclusivo teniendo en cuenta los saberes, las experiencias, las sensibilidades y las necesidades de todos. De este modo se establecen alianzas entre la universidad y la comunidad obteniendo un beneficio recíproco.

Participantes

Alumnado de Inclusive Design (ID), asignatura optativa de 4º del Grado en Diseño.
Equipo del área educativa del Museo Universidad de Navarra (MUN).
Docentes de la Escuela de Arquitectura y la Facultad de Educación y Psicología.
Profesionales de la Fundación Iddeas: presidente y coordinadora de formación e impacto social.
Expertos por experiencia y personas usuarias de:
ANFAS: discapacidad intelectual.
ANA: Autismo.
Asorna: Personas sordas.
Cocemfe: discapacidad física, movilidad reducida.
Retina: personas con baja visión.
Los usuarios de asociaciones no son solo destinatarios, sino interlocutores activos que acompañaron el proceso y participaron en el jurado de la presentación final.

Aprendizajes

Los estudiantes han aprendido a:
- Detectar barreras físicas, sensoriales y cognitivas en la experiencia museística.
- Aplicar los principios de diseño inclusivo y los principios del Diseño Universal, así como el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) en un contexto real.
- Proponer soluciones creativas y rigurosas que mejoren la accesibilidad cultural.
- Utilizar herramientas del diseño de servicios: entrevistas, mapas de empatía y customer journey maps.
- Incorporar la Lectura Fácil, las tecnologías emergentes para la discapacidad y criterios DALCO.
-Trabajar por proyectos.
- Aplicar la Legislación vigente a los diseños.
- Interpretar obras de arte contemporáneo de Tàpies y Palazuelo.
- Co-crear incorporando el feedback proporcionado por personas con discapacidad y expertos de entidades sociales.

Necesidades y servicios

Necesidad:
La colaboración entre la asignatura ID y el MUN surge como respuesta a una necesidad real: mejorar el acceso a la cultura para personas con discapacidad, un derecho todavía limitado en la práctica por barreras físicas, sensoriales y cognitivas.
Servicio:
El proyecto busca dar respuesta a esta situación mediante el diseño de experiencias inclusivas para obras de arte de la colección permanene del MUN, en colaboración con entidades como: ANA, Asorna, Cocemfe, Retina, ANFAS y Fundación Iddeas.

Análisis y resultados

- El diálogo entre los estudiantes, docentes, usuarios y expertos, se ha revelado como factor clave para tres hitos del proyecto: el desarrollo de un aprendizaje curricular y competencial significativo, el realismo de los diseños y la transformación de la mirada de los estudiantes hacia la discapacidad.
- Los diseños han ganado en calidad, con respecto a cursos académicos anteriores, al incorporar el testeo de los prototipos y el feedback de los expertos por experiencia.
- Las personas con discapacidad han experimentado un alto grado de satisfacción al sentirse escuchadas y reconocidas, al saberse co-diseñadoras de un museo más inclusivo y al descubrir que su contribución estaba favoreciendo en los estudiantes un aprendizaje contextualizado, más profundo y dotado de sentido.

Conclusiones

Conclusiones, propuestas, retos, proyección futura

Los estudiantes han tomado conciencia de la importancia de diseñar de manera inclusiva, así como de la necesidad de seguir profundizando en el conocimiento de la diversidad.
El proyecto ha permitido contribuir, por una parte, a la formación de diseñadores con mirada inclusiva, y por otra, a construir un museo más inclusivo.
Retos futuros: dar continuidad en el tiempo al diseño de nuevas propuestas para más obras de la colección ajustando cada vez más tanto la viabilidad de los prototipos, como la respuesta a la diversidad de necesidades específicas de los usuarios y del museo.

Referencias bibliográficas

Annie Jean-Baptiste. (2020). Building For Everyone. Wiley.
Echarri-Iribarren, F. (Fernando), Martínez-Rodríguez, M. A. (María A., & Barrio-Fernández, T. (Teresa). (2025). Tàpies' briefcase project: generating meaningful experiences for blind people through contemporary art.
Echarri-Iribarren, F. (Fernando), & Barrio-Fernández, T. (Teresa). (2021). Hacia una abstracción inclusiva. Los proyectos colaborativos como

Espacio reservado para clasificación por el comité de selección

NO USAR

ApS (U)13