

CAPERÉ

Proyecto de vinculación

ASE III

HDEZ MATOS AVALOS PAULINA

NARCHI NECHYBA CECILIA

PUENTE CARRASCO JIMENA

TREVIÑO GARZA SOFIA

ZUÑIGA NATALIA

ÍNDICE

Resumen	6
Introducción	7
Metodología	8
Empatizar	10
Objetivo	11
Hipótesis	11
Investigación Documental	12
-General del MAP	12
-Arte, artesanía y arte popular	15
-Información sobre personas con discapacidad	18
-Innovación en museos	26
Investigación de Campo	36
-Visita al museo	36
-Entrevista a personas sin discapacidad	41
Visita con invitados	45
Visita a otros museos	46
Definir	48
Idear	54
Prototipar	60
Evaluar	66
Conclusión	72
Fuentes	74

BRIEF

Se elaborará una propuesta de solución inclusiva para el Museo de Arte Popular (MAP), que transmita un mensaje de inclusión y accesibilidad a las personas con distintas capacidades.

INTRODUCCIÓN

Al proyecto

En este documento, se encuentra la investigación recopilada sobre el MAP, las discapacidades en México, actividades realizadas por el museo para personas con discapacidades, se discute que es arte, artesanía y arte popular y sus diferencias, al igual que la investigación de la innovación de otros museos alrededor del mundo. Igualmente se encuentra una investigación de campo para complementar la investigación documental. Se realizaron entrevistas, observaciones y encuestas para lograr a un resultado el cual llevó a hallazgos e insights, dando entrada a una posible solución al problema del museo.

El presente proyecto es un trabajo de vinculación entre la Universidad Iberoamericana y el Museo de Arte Popular de la Ciu-

dad de México. Lo que se busca es crear un ambiente y un espacio accesible e inclusivo para cualquier persona con cualquier tipo de discapacidad. Se buscará eliminar las barreras que ha creado la sociedad hacia personas con discapacidades a través de una amplia investigación documental, de campo y el análisis de estos datos.

Lo que se quiere lograr con éste proyecto es crear una estrategia que pueda ser viable y replicable para hacer que el MAP ofrezca la misma experiencia a tanto personas con discapacidad como sin discapacidad y puedan gozar plenamente de su visita.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología que se utilizará será Design Thinking (IDEO) el cual consiste de 5 fases. Empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Se hará una investigación profunda documental tanto de campo para poder empatizar con el usuario, y conocer al público para el cual se diseñará.

Después se llegará a la etapa de definir los hallazgos e insights desde la empatía que hemos logrado.

Posteriormente se prototipará y se evaluará el proceso y el resultado al que se ha llegado.

EMPATIZAR

Conocer y entender al usuario para el que se va a diseñar

DEFINIR

Establecer un punto de partida basado en las necesidades del usuario

IDEAR

Generar ideas y propuestas creativas para solucionar el problema

EVALUAR

Recibir feedback y hacer las mejoras que sean necesarias

PROTORIPAR

Hacer la propuesta tangible para poder probarla



EMPATIZAR



OBJETIVO

Con éste proyecto se buscará la inclusión de las personas discapacitadas en el Museo de Arte Popular. Se buscará eliminar cualquier tipo de barrera que exista en la sociedad hoy en día de la exclusión de los discapacitados. Es importante que tanto las personas con discapacidades como las personas que no tienen ninguna, puedan disfrutar plenamente de una visita de museo, y a través de eso, crear una sociedad más incluyente. Con esto, lograr que las personas discapacitadas puedan tener la misma experiencia que cualquier otra persona. Los individuos con discapacidad deben de tener mejor accesibilidad a todas las áreas del museo y deben de poder ser independientes mientras estén en su visita, sin sentirse diferente a los demás.

HIPÓTESIS

Si logramos la inclusión en el museo, entonces lograremos romper la barrera que existe en la sociedad de la exclusión de los discapacitados en México. Pretendemos que rediseñando la ruta del MAP con los materiales adecuados, podemos crear una cultura de inclusión en la sociedad hacia los discapacitados, así como el mayor aprovechamiento del museo y brindar una atención eficiente en su visita al museo.

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Investigación general del MAP

Para poder entender completamente el contexto del problema y poder empezar a concluir en los principales problemas, es importante investigar sobre el museo. Para esto, primero se realizó una investigación en línea sobre la misión, visión, objetivos, la arquitectura y acerca del MAP en general. Esto ayudará para comprender más de él, qué es lo que dicen, qué hacen y servicios que tienen, para que después, se pueda comparar con las observaciones de la visita y así poder ver qué es lo que realmente hacen y ver dónde nacen los problemas.

Misión

“Impulsar y promover el arte popular mexicano, recuperándolo, fomentándolo, difundiéndolo en espacios vivos, dinámicos, fijos e itinerantes, en los que todos los sectores de la sociedad nacional e internacio-

nal lo puedan apreciar y disfrutar. Llevar a cabo proyectos especiales para que los artesanos desarrollen al máximo el potencial de su expresión creativa.” (*Amigos del MAP, 2015*)

Visión

“Actualmente casi ocho millones de personas, en pequeñas comunidades o grandes ciudades, están dedicadas a la creación de artesanía. El MAP, está llamado a ser la casa de todos, abierta siempre a los mexicanos y a los visitantes extranjeros, dispuestos a tener la experiencia gratificante de co-mulgar con los artistas entrando en contacto con sus obras y contribuya a estimular la demanda de artesanías, a mejorar el ingreso y las condiciones de vida de los artesanos, sus familias y comunidades.” (*Amigos del MAP, 2015*)

Acerca del museo

El MAP pertenece a la Red de Museos para la Atención a Personas con Discapacidad. Este programa se basa en la participación de diversos museos de la Ciudad de México. Esta conformado por un poco más de 20 recintos, ante la necesidad de fortalecer la atención y sensibilización hacia estos grupos vulnerables de nuestra población. Además busca fomentar un trato digno e incluyente hacia las personas con discapacidad. (INDEPEDI, 2017)

La Red busca crear una cultura de inclusión de las personas con discapacidades, en los diversos ámbitos de la vida en sociedad, y de manera paralela fomentar los valores de respeto, convivencia y cooperación para con estos grupos vulnerables de la población. (INDEPEDI, 2017)

Arquitectura

Los arquitectos Vicente Mendiola y Guillermo Zárraga construyen un edificio para la sede de la Inspección General de Policía y

Cuartel Central de Bomberos. Fue inaugurado el 27 de noviembre de 1928. (Iván, 2009)

El sitio había sido ocupado por talleres indígenas en el siglo XVI dedicados a la alfarería mayólica. Actualmente el edificio alberga el Museo de Arte Popular, el cual abrió sus puertas en el año 2006

“Posteriormente, el edificio fue sede durante 23 años de las oficinas de tesorería (1957 – 1980), de 1980 a 1985 fue sede de las oficinas de la Secretaría de Marina, pero en 1985 el edificio fue afectado por el fuerte terremoto que azotó a la Ciudad de México, durante la reconstrucción del inmueble, se hicieron hallazgos arqueológicos importantes, por lo que el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) hizo las investigaciones pertinentes y reveló que las piezas encontradas demuestran que el sitio había sido ocupado por talleres indígenas en el siglo XVI dedicados a la alfarería mayólica. Actualmente el edificio alberga el Museo de Arte Popular, el cual abrió sus puertas en el año 2006” (Iván, 2009)



Objetivos

- Los objetivos que el map busca cumplir son los siguientes:
 - “Promover al arte popular como una de las más fieles expresiones de nuestra cultura, rescatando la herencia del pasado y la tradición almacenada en las técnicas de los artesanos, en las costumbres y en todas las expresiones culturales.
 - Proporcionar un acervo de piezas de óptima calidad y diversidad.
- Ofrecer un espacio museístico y las condiciones necesarias, como lo son una museografía, curaduría y programas educativos adecuados, para la difusión, conservación y exhibición del arte popular mexicano.
- Lograr un Museo dinámico e interactivo cuyo mensaje es transmitir el valor del arte popular donde se enseñe y aprenda, se vean colecciones y expresiones de otros museos nacionales y extranjeros, se haga uso de la biblioteca, fonoteca, videoteca, para realizar exhibiciones itinerantes y donde se conozca el trabajo de los artesanos de manera viva.
- Fomentar la riqueza del arte popular en las nuevas generaciones, para que se perciba como un complemento indispensable en la educación, desarrollo social y económico del país.
- Impulsar y asesorar a los artesanos en la producción y comercialización de su trabajo para que esto genere mayores ingresos y bienestar económico.
- Abrir espacios más allá de los muros del Museo, en los que coincidan público, artesanos, maestros y aprendices en una creatividad diversa y dinámica que incluye talleres, conferencias y espectáculos.
- Fomentar la investigación sobre el arte popular.” (*Amigos del MAP, 2015*)

Es importante conocer el museo, ya que al final, se diseñará para él. Desde una investigación en línea se puede comenzar a ver ciertos aspectos positivos, como el hecho de que el museo forma parte de la Red de Museos para la Atención a Personas con Discapacidad. Esto muestra un interés por parte de la instalación para poder lograr entender al museo por completo, era importante investigar sobre el arte popular, artesanías y arte, al igual que entender sus diferencias.



Qué es arte, artesanía, arte popular

Como se vio en capítulos anteriores, el museo de arte popular, es un museo que busca fomentar la riqueza del arte popular, por lo que es muy importante comprender la diferencia entre arte, arte popular y artesanías. Una vez comprendiendo las anteriores, podremos comprender más el contexto del museo y lograr una mejor solución.

El **arte** se define como “el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones con la finalidad de atribuir al desarrollo social o personal” (Perez, 2008)



Según el texto “*Artesanos manos a la obra*”, la palabra **artesanía** se define como “los objetos artísticos de significación cultural, realizados manualmente o con máquinas movidas con energía básicamente humana. Dichos objetos reflejan una autenticidad que enorgullece y revitaliza la “*identidad*” y *deben observar técnicas de trabajo tradicionales y los diseños autóctonos de una determinada región.*” Así mismo, la Real Academia española, la define como “*Arte u obra de los artesanos*”. Por lo tanto, cabe mencionar la definición de los artesanos, que es “*la persona que ejercita un arte u oficio meramente mecánico*”, según la RAE.



Así mismo, como dato, un texto de la UNAM, informa que los indígenas son los productores de las artesanías. Además, otros artesanos de zonas indígenas o lugares donde antiguamente florecieron grandes culturas indígenas.

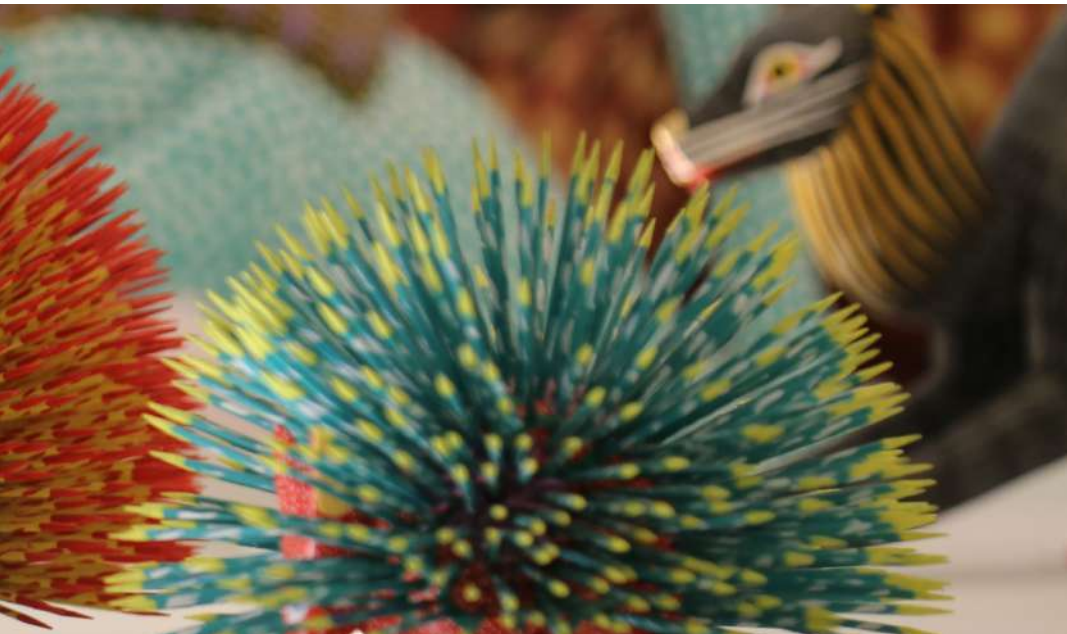
Además, un artículo de la UNAM, relata que las artesanías poseían un denominador común: tenían un valor utilitario, en seguida mencionan que *“Esto es, las características que hacían de un objeto artesanal un objeto de arte popular no estaban necesariamente definidas, ni eran tampoco siempre las mismas. Por el contrario,*

eran muy variadas e iban más en función de la apreciación de quien compraba el objeto que de la intención del que lo había producido.” (Nuñez, 2018)

Por último, según el libro *“ Historia General del Mexicano”* , por Isabel Marín de Paalen el **arte popular** de la siguiente manera: *“El arte popular (mexicano) está enriquecido por tradiciones, creencias, supersticiones, ceremonias fetichistas que se transforman en artesanía; estos y otros elementos como las tradiciones orales difícilmente aparecen en artículos científicos o en la memoria de las academias correspondientes”.*

Como se mencionó previamente, comprender lo que es arte, artesanía y arte popular y sus diferencias llevará a tener un mejor entendimiento de contexto, se sus objetivos y creencias.

Pero para poder entender completamente el problema, se realizó una investigación sobre discapacidades, ya que, para lograr empatizar con nuestro usuario es lo principal para comenzar con una estrategia de diseño.



Las **NACIONES UNIDAS** (2017) definen a la **DISCAPACIDAD** como una condición que **AFECTA EL NIVEL DE VIDA** de un individuo o de un grupo. “Pueden **LIMITAR** lo que puede hacer **FÍSICA O MENTALMENTE**” (US National Library of Medicine, 2017).

El **5.1%** de la **población mexicana** tiene algún tipo de **discapacidad**.

Investigación de las personas con discapacidad

Como se mencionó en el capítulo anterior, se investigó sobre las características principales de las personas discapacitadas, sus necesidades, los tipos de discapacidades y sobre ellos en México; con esto, los datos ayudarán a comprender a nuestro usuario y dónde surgen los principales problemas para que puedan vivir una vida plena y disfrutar de ella.

Uno de los principales problemas a los cuales se enfrenta la gente con discapacidad son las desigualdades sociales. “En la vida cotidiana, los discapacitados padecen múltiples desigualdades y disponen de menos oportunidades para acceder a la educación de calidad que se imparte en contextos integradores” (UNESCO, 2017). Al no tener una buena educación, las personas con discapacidad carecen de información no sólo sobre su discapacidad, sino también sobre los derechos que los defienden.

Hoy en día **existe mucha tecnología que permite que las personas con discapacidades tengan una mejor calidad de vida.** (US National Library of Medicine, 2017). El principal problema con esto es que esta tecnología es muy costosa por lo que muy poca población tiene acceso a ella.

Un gran porcentaje de personas con discapacidades nacen con éstas, y otras son el resultado de una enfermedad o un accidente (US National Library of Medicine, 2017).

Necesidades de los discapacitados

-El cuidado y dependencia de quien los cuida:

Es de suma importancia que la persona a cargo de un discapacitado tenga el conocimiento y formación adecuada. Que haya un índice de independencia, que exista autonomía (del discapacitado) y acceso a rehabilitación.

-Accesibilidad:

La importancia de tomar en cuenta el diseño en el sistema de transporte público, viviendas y vías de tránsito, también saber las consecuencias que implica el diseño arquitectónico y tener conocimiento sobre las ayudas técnicas que necesitan las personas para eliminar las barreras que los limitan.

-Área laboral

La capacitación y formación adecuada para poder incluir a las personas con discapacidad en el ámbito laboral

-Derechos y justicia

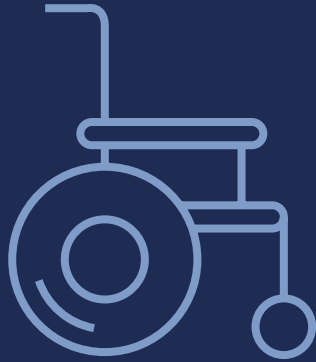
Poder contar con información y el conoci-

miento sobre la ley que defiende los derechos que tienen las personas con discapacidad ante su vulnerabilidad.

-Actividades deportivas y de cultura

Información sobre qué tipo de actividades y la manera en la que pueden participar para que sean incluidos sin importar sus carencias físicas o mentales.





MOTRIZ

La discapacidad motriz es la disminución de la movilidad total o parcial de partes del cuerpo.

Causas:

- Infecciosos
- Virales
- Reumáticos
- Neurológicos
- Musculares
- Traumatismos

Clasificación:

- Paresias: disminución de la fuerza muscular.
- Plejias: pérdida total del movimiento.

Una de las dificultades más grandes que presentan las personas con esta discapacidad son ciertas barreras arquitectónicas como las escaleras, rampas mal hechas, baños, poco espacio, puertas, entre otras.



AUDITIVA

Pérdida de audición en cada oído, total o parcial.

Causas:

- Genéticas: son hereditarias.
- Adquiridas: la discapacidad se adquiere.
- Congénitas: se clasifican en prenatales, por una enfermedad que adquirió la mamá durante su embarazo. Las perinatales se refieren a las causas por ciertos traumas en el parto.

Clasificación:

- Sordas: poseen una deficiencia total o profunda.
- Hipoacúsicas: Cuentan con un resto auditivo.



VISUAL

La discapacidad visual es aquella que no obtiene información a través de los ojos y personas con disminución visual.

Causas:

- Previas al nacimiento
- Causas durante el nacimiento
- Al momento de nacer.
- Causas posteriores al nacimiento
- Adquirida a través de la vida.

Clasificación:

- Ceguera: Pérdida completa de la vista.
- Disminución visual: pérdida parcial de la vista.



INTELLECTUAL

Es un estado que se desarrolla en la parte intelectual de la persona.

Causas:

- Genéticas:** desórdenes genéticos.
- Congénitas:** se adquieren durante la gestación por ingesta de alcohol y drogas, etc.
- Adquiridas:** causadas después del nacimiento por golpes en la cabeza o por enfermedades.
- Sociales:** surgen debido a dificultades en el entorno.

Clasificación:

Retraso mental
Esquizofrenia
Trastornos del humor
Trastornos conductuales
Trastornos de personalidad



VISCERAL

-Son aquellos que debido a alguna deficiencia en la función de los órganos internos, se encuentran impedidas de desarrollar su vida con total plenitud.

-Puede afectar a las funciones de los sistema cardiovascular, hematológico, inmunológico y respiratorio, digestivo, metabólico, endocrino, entre otros.



EMOCIONAL

Directamente o indirectamente relacionado con el bienestar mental. La Organización Mundial de Salud también lo define como “un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades.” (Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad, 2016)

Clasificación:

Depresión
Trastorno de ansiedad
Psicosis
Trastorno bipolar
Trastorno esquizo-afectivo
Trastorno dual

Discapacidades en México

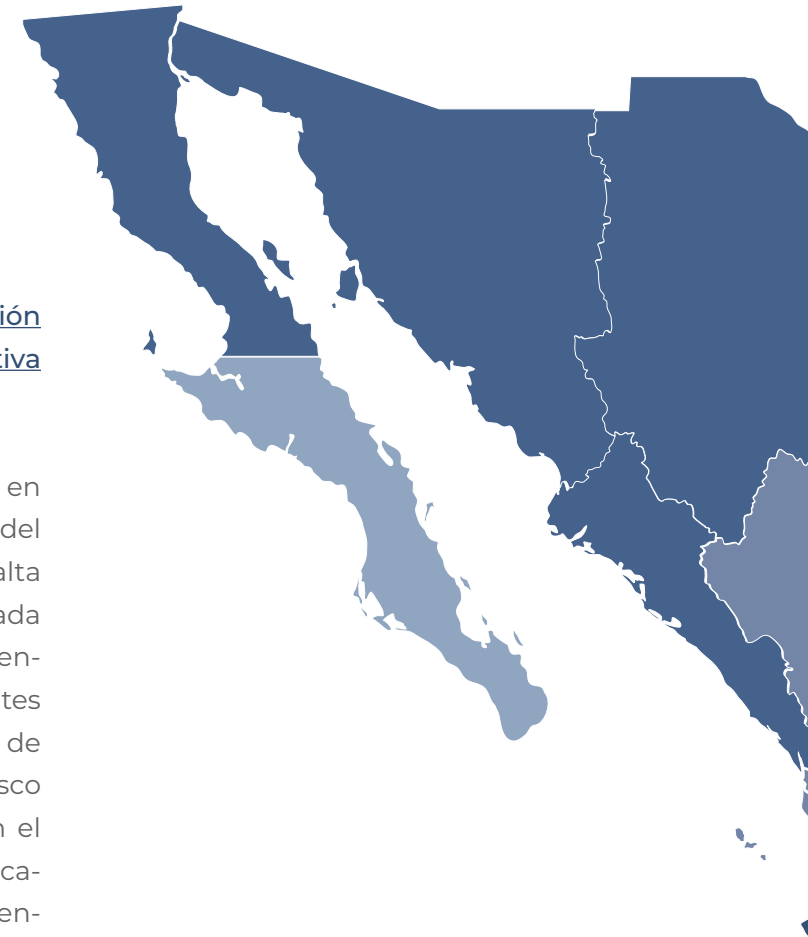
Es muy útil comprender sobre las discapacidades, pero es aún más importante entender lo que está sucediendo en México, los porcentajes de las personas que tienen discapacidades en México, o los porcentajes de discapacitados por estado. Todo esto se verá en el siguiente capítulo.

Estructura de la Población, por Condición de Discapacidad Según Grupo Quinquenal de Edad y Sexo

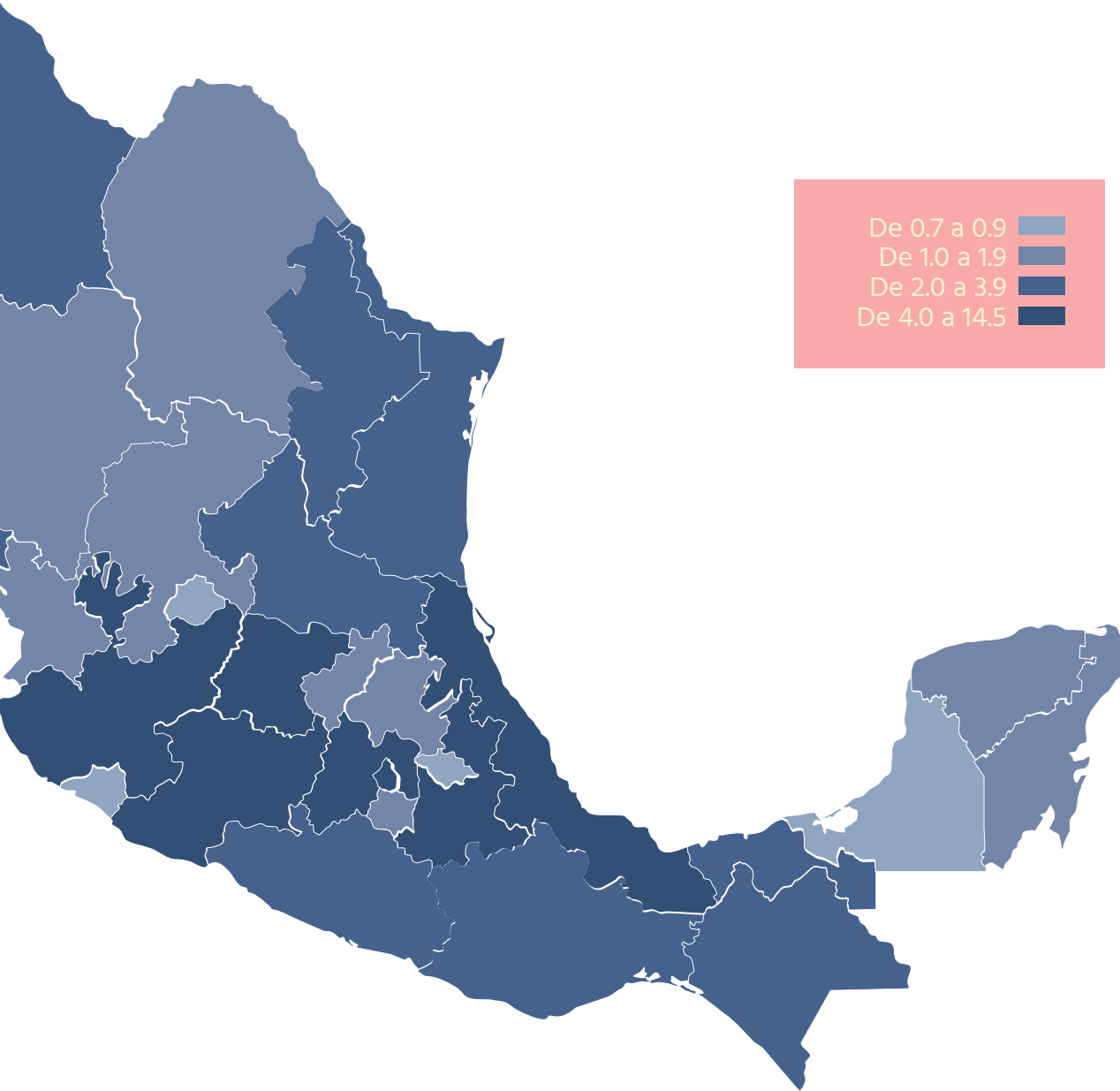
“La prevalencia de la discapacidad en México para 2014 es de 6%, según los datos de la ENADID 2014. Esto significa que 7.1 millones de habitantes del país no pueden o tienen mucha dificultad para hacer alguna de las ocho actividades evaluadas: caminar, subir o bajar usando sus piernas; ver (aunque use lentes); mover o usar sus brazos o manos; aprender, recordar o concentrarse; escuchar (aunque use aparato auditivo); bañarse, vestirse o comer; hablar o comunicarse; y problemas emocionales o mentales.” (CONADIS, 2014)

Distribución Porcentual de la Población con Discapacidad, por Entidad Federativa 2014

“En relación con la población que reside en cada una de las entidades federativas del país, Nayarit es la que tiene la tasa más alta de personas con discapacidad (82) por cada mil habitantes. Por su parte, de las siete entidades con el mayor número de residentes con discapacidad, tres están en el grupo de las ocho con las tasas más elevadas: Jalisco (74), Michoacán (69) y Veracruz (67). En el estado de México (62) el indicador es cercano al observado a nivel nacional (60), mientras que en Guanajuato (57), Puebla (52) y la Ciudad de México (47), está por debajo de la nacional.” (CONADIS, 2014)



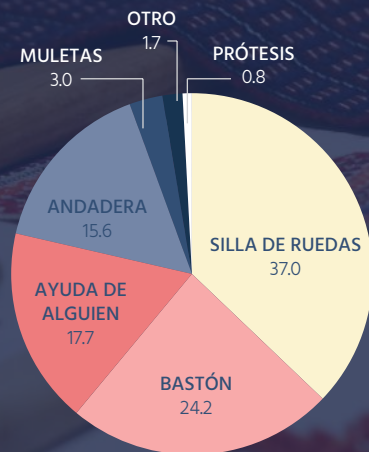
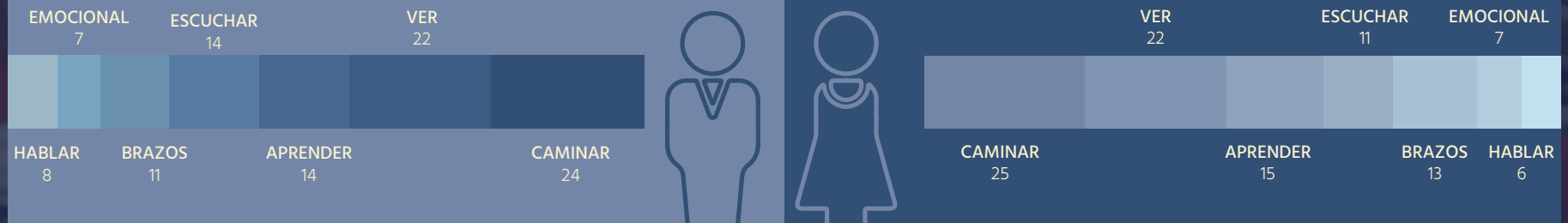
**PORCENTAJE DE
DISCAPACIDAD
SEGÚN ENTIDAD
FEDERATIVA**



“En cuanto a la proporción de jóvenes, destacan Puebla (13.3%) y Quintana Roo (12.7%); para los adultos, sobresalen Baja California (42.9%), México (40%) y Baja California Sur (39.3%); mientras que la Ciudad de México (57.3%) y Yucatán (57.3%) tienen las proporciones más altas de adultos mayores.

Vale la pena resaltar que en otras siete entidades (Zacatecas, San Luis Potosí, Oaxaca, Veracruz, Morelos, Guerrero e Hidalgo) poco más de la mitad de las personas con discapacidad son adultos mayores.” (CONADIS, 2014)

PORCENTAJE DE DISCAPACIDAD SEGÚN SEXO



PORCENTAJE DE DISCAPACIDAD MOTRIZ SEGÚN EL TIPO DE AYUDA QUE TIENE

Esta información fue útil para entender los distintos tipos de discapacidades y así poder comprender cada una de ellas. Con esto, se logrará brindar información que beneficiará y fomentará el entendimiento sobre las necesidades de los discapacitados. Con lo investigado se logrará crear un proyecto que logre superar las barreras que existe hoy en día en nuestro país y así lograr el objetivo principal.

Discapaci Actividades realizadas por el Museo de Arte Popular para el servicio de personas con discapacidades en México

Antes de comenzar a generar ideas de cualquier solución, es importante comprender qué es lo que el museo está haciendo hoy en día para atender a personas con discapacidades. Sabiendo esto, se podrá generar una idea de que es lo que busca.

El museo es parte de la una red de museos incluyentes llamada INDEPEDI, esta tiene como misión mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad a través del libre ejercicio de sus derechos en un ambiente de igualdad de oportunidades. Por lo cual, parte de las acciones que ha tomado ante esta necesidad es impulsar que los espacios públicos y eventos culturales de la CDMX tengan libre acceso a personas con discapacidad, excitan actividades y material incluyente y se promueva la diversidad. (INDEPEDI, 2017)

Uno de los objetivos principales de esta organización es garantizar el disfrute y la participación en las actividades culturales, recreativas y deportivas de las personas con discapacidad. Por lo tanto, el MAP al ser parte de este organismo debe de cumplir con ciertos rubros y reportar de forma regular las acciones que se están llevando a cabo para cumplir con este objetivo.

El Museo de Arte Popular atienden a grupos con discapacidad física, sensorial (débiles visuales y ciegos, sordos e hipoacúsicos y problemas del lenguaje), intelectual (autismo, parálisis cerebral y síndrome de Down) y mental. Cuentan con dos elevadores panorámicos para el acceso a las salas de exposición permanente y temporal, área de talleres, sanitarios, mismos que cuentan con baños para personas con silla de ruedas. Cuentan también con un profesor de educación especial con el que planean juntos la visita, atendiendo la edad, nivel educativo y tipo de discapacidad.

Reciben grupos de jóvenes, adultos y adultos mayores, invitan a planear su visita de acuerdo a sus intereses y necesidades, pueden asistir adultos mayores con sillas de ruedas.(INDEPEDI, 2017)

El MAP tiene varias estrategias para lograr la inclusión de personas discapacitadas en el museo, como formar parte del INDEPEDI, o los talleres que realizan. Pero conforme se ha investigado y visitado el MAP, se notó que aún falta mucho para realmente ser un lugar más incluyente. Especialmente después de que se realizó la investigación sobre lo que otros museos están haciendo, que se verá en el siguiente capítulo, para que personas discapacitadas puedan disfrutar plenamente la visita en los museos.

Innovación en Museos

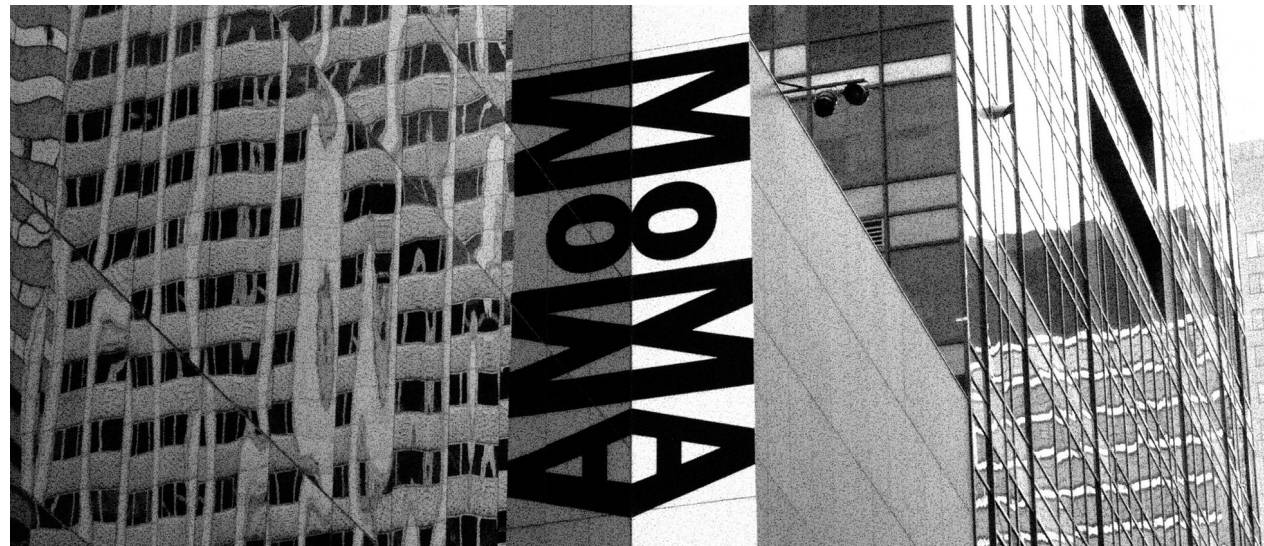
Investigar sobre qué es lo que otros museos ya están haciendo para lograr la inclusión de personas discapacitadas es parte clave de la investigación, ya que es importante entender cómo implementar estrategias que ayuden a lograr esto.

Además, al tener un entendimiento de lo que se está haciendo, se podrá llegar a tener hallazgos que no estaban considerados antes.

Museos accesibles para personas con discapacidades

MoMA

"Everyone is welcome at MoMA. We offer a variety of free programs and services to make MoMA accessible to you." (MoMA, 2018: párr.1).



Reconocido con múltiples premios internacionales como reconocimiento a sus programas para servir a personas con discapacidades (párr.2), el MoMA cuenta con una gran variedad de opciones para personas con diferentes discapacidades. Textos en braille, audioguías / escucha asistida, facilidades para personas discapacitadas ortopédicamente, materiales para personas de vista cansada y lenguaje de señas, son algunas de las opciones que ofrece el museo.

Louvre

“For many years, making the Louvre more accessible to visitors with disabilities has been one of the museum’s main priorities. In keeping with France’s 2005 disability law, the Louvre aims to ensure all visitors can access the museum safely and comfortably. Special attention is given to ensuring quality help and care are available throughout the museum .” (Louvre Museum, 2018: párr. 1 y 2)

El museo Louvre (París) tiene, como muchos otros museos, varias opciones para las personas con discapacidad, pero una de las cosas que lo hace muy interesante es que el museo tiene una zona de tacto, donde las personas con problemas de vista pueden interactuar con diferentes texturas y de alguna manera sentir las obras de arte.

Igualmente, las guías electrónicas permiten al visitante interactuar y aprender más sobre cada una de las piezas que componen su amplia colección, además de volver el recorrido menos abrumador y más interactivo.



Van Gogh Museum

“ The Van Gogh Museum offers excellent accessibility for visitors using a wheelchair or walking aid. Disabled visitors are offered priority entrance to minimise queueing time and can use the lift located at the entrance to the museum .” (Van Gogh Museum, 2018: párr.1).

El museo cuenta con facilidades que permiten el rápido acceso a personas que necesitan asistencia, además de contar con fichas en braille y audioguías. Las personas que no pueden navegar de manera independiente pueden llevar a un acompañante de manera gratuita. Igualmente, los perros guía son bienvenidos en las instalaciones del Van Gogh Museum y existen folletos con tipografías en mayor puntaje para las personas con discapacidades visuales.





Museos (y espacios) en México con facilidades para personas con discapacidad

Museo del Caracol

Ubicada en la rampa de acceso al Castillo de Chapultepec, la Galería de Historia –mejor conocida como el Museo del Caracol por su forma en espiral– cuenta con maquetas que las personas con discapacidades visuales pueden acercarse a tocar para sentir y entender parte de la historia de México.

Cuentan con carpetas completas de información en braille, cuya traducción y producción se encarga a la Biblioteca Vasconcelos.

El museo tiene visitas guiadas con audio guías interactivas para personas con problemas de visión; toda visita guiada debe de ser con previa cita y son de hasta cinco personas.

Museo del Estanquillo

El Museo del Estanquillo busca integrar a las personas con discapacidad dentro de las exposiciones de manera que puedan interactuar con las piezas de manera independiente. El museo cuenta con fichas en braille, hay pantallas con lenguaje de señas en las entradas. Una vez al mes hacen conciertos de personas sordas.

El museo pertenece a la Red de Museos y Espacios Culturales para la Atención de Personas con Discapacidad ; a ctualmente hay 38 museos en la red. Ana Laura Peña es la encargada de coordinar esta red junto con las directoras de otros cuatro museos. Las discapacidades en las que más se han enfocado dentro de la red son las de naturaleza visual y auditiva.



Museo Nacional de las Intervenciones

El Museo Nacional de las Intervenciones se encuentra en el ex Convento de Churubusco, edificio que cuenta con una antigüedad de más de cuatrocientos años y que fue usado como cuartel militar en el siglo XIX contra los norteamericanos (INAH, 2018: párr. 1).

Las diversas exposiciones se dividen en dos pisos y múltiples habitaciones adaptadas para formar las salas del museo. En algunas de ellas podemos encontrar maquetas que explican ciertos enfrentamientos históricos y utilizan sonidos de ambientación como caballos o cañones para dramatizar las narraciones que se escuchan en los altavoces de las salas.

Entre sus servicios se encuentran las visitas guiadas con asesores educativos (o personajes históricos) y visitas guiadas para personas de la tercera edad.

Centro de Invidentes y Débiles Visuales / Taller de Arquitectura - Mauricio Rocha

El Centro para Invidentes y Débiles Visuales es un espacio que forma parte de un programa del gobierno del Distrito Federal para fomentar los servicios sociales y culturales en Iztapalapa, una de las zonas periféricas más pobre y poblada de la Ciudad de México que cuenta con el índice más alto de personas incapacitadas. El centro ofrece servicios al público en general con la misión de mejorar la integración de los invidentes a la vida urbana diaria (ArchDaily, 2018).

El complejo se construyó en un espacio que era utilizado como tiradero de desechos de construcción y está delimitado por dos avenidas importantes. Estas dos condiciones dieron el margen de la construcción: un muro que rodea todo el complejo sirviendo como barrera acústica y además para contener la tierra.

El centro cuenta con una tienda, tifloteca – ¿qué se encuentra en una tifloteca? Libros, revistas, material educativo, entre otros elementos en braille– sonoteca, biblioteca, gimnasio, auditorio y alberca. Asimismo, ofrece talleres donde se enseñan (y exponen) pintura, escultura, teatro, danza, mecanografía, carpintería, radiofonía y electricidad.

Los edificios tienen formas rectangulares simples. Cada grupo de edificios tiene diferentes relaciones espaciales y estructurales, variando el tamaño, la proporción, intensidad de luz y el peso de los materiales para poder hacer cada espacio identificable para el usuario (párr. 3).

La plaza se acentúa con una elevación de medio metro sobre lo ya construido, además un canal de agua recorre el centro de la plaza para orientar al usuario a lo largo de su recorrido. La luz, el sonido, las texturas y los olores se utilizan también para guiar.

Museos con propuestas innovadoras

Museo Nacional del Prado

La exposición, dirigida a personas con alguna discapacidad visual, pretendía romper con lo ya establecido en los museos de “No tocar”. Con la exposición se ofrecían también unas gafas que obstruyen la vista para poder tener una experiencia sensorial. En la exposición se reprodujeron seis obras con relieve y texturas para que el público sintiera las piezas, éstas fueron:

- El caballero con la mano en el pecho de El Greco,
- La fragua de Vulcano de Velázquez,
- Noli mi tangere de Correggio,
- La Gioconda de Leonardo da Vinci,
- Bodegón con alcachofas, flores y recipientes de vidrio de Juan Van der Hamen
- El quitasol de Goya.

MONA Museum

“ We believe things like art history and the individual artist’s intention are interesting and important—but only alongside other voices and approaches that remind us that art, after all, is made and consumed by real, complex people—whose motives mostly are obscure, even to themselves ” (Mona, 2010).

The Museum of Old and New Art (MONA) se ubica en Hobart, Tasmania y fue fundado por David Walsh. Cuenta con una tecnología llamada “ The O ” que es gratis y te da toda la información necesaria acerca del museo ya que no hay etiquetas ni señalización.

El museo hace pocos cambios a lo largo del año, solamente si visitas el museo regularmente tendrás una experiencia un poco diferente. Hay muchos trabajos dentro del museo que son estructurales, eso quiere decir que el museo fue diseñado para acomodarlos.

La ambición del MONA es entender lo limitada y parcial que es nuestra visión del mundo. También busca llamar la atención sobre cuán nublada está nuestra perspectiva por nuestros propios deseos ocultos. El museo propone llevar esos deseos a la luz para ayudar a vernos a nosotros mismos más claramente, pues creemos conocernos muy bien, pero en el fondo todos somos iguales. Eso, opina el director del museo, debería ser suficiente para inspirarnos a ser mejores y más amables entre todos (Mona, 2010).

Sensorama

Sensorama es aventurar la mente hacia los estímulos sensoriales que divagan en la emoción y viceversa. Es un ejercicio para que por medio de los sentidos se pueda trascender a los sentidos

El cineasta Morton Heilig tenía un gran interés en las películas 3D; estudió las ilusiones y señales sensoriales humanas, esperando llegar al “cine del futuro”. A finales de los 60, Heilig ya había construido una consola individual con una variedad de entradas–imágenes estereoscópicas, silla con movimiento, audio, cambios de temperatura, olores y aire soplado– que patentó en 1962 como el Simulador Sensorama, diseñado para “estimular los sentidos de un individuo para simular una experiencia real de manera auténtica”. (Lowood, 2015: párr. 4).

En la actualidad existen muchas propuestas de diversas marcas y compañías que intentan integrar el concepto del sensorama dentro de sus experiencias publicitarias. Por ejemplo el Woolworth’s Summer Sensorium en el Abierto Australiano de Tennis 2017, en donde los fanáticos cenaron bajo un gran domo con proyecciones inmersivas de 360º que narran el camino de cada ingrediente usado para preparar su cena. De esta forma, combinando visuales envolventes con alimentos recién preparados, el evento sirvió como una forma única de mostrar los increíbles productos de Woolworth’s (Pendril, 2017).

Fragrance Garden- Brooklyn Botanic Garden

Fue creado en 1955 siendo el primer jardín en Estados Unidos diseñado para personas con discapacidad visual. El jardín está dividido en plantas con hojas aromáticas, plantas para tocar. flores aromáticas y hierbas de cocina.

Los visitantes son alentados a tocar y oler las plantas, además el jardín cuenta con letreros en braille para poder identificar las especies que a su vez son crecidas a una altura accesible para personas en silla de ruedas.

Jewish Museum Berlin

Abierto en 2001, el arquitecto Daniel Libeskind buscó hacer una conexión entre la arquitectura del edificio, la historia y cultura judía, migraciones y la diversidad en Alemania (JMBerlin, 2018).

Dentro del museo, encontramos obras e instalaciones que invitan a la reflexión de distintas maneras, algunas más claras y otras más sutiles, que recurren a diversas técnicas o recursos como el sonido o las sensaciones.

Exposiciones para personas con discapacidad

Disability Arts International

Disability Arts International es una página de internet fundada en el 2013 a cargo del British Council . El propósito de esta red es promover el trabajo de personas con discapacidades y las diferentes organizaciones incluyentes.

A continuación algunos ejemplos de proyectos que la pagina promueve:

ActionSpace

ActionSpace fue fundada en 1960, promueve el desarrollo de artistas con discapacidades y crea proyectos innovadores para que las personas con alguna discapacidad se puedan desarrollar en el mundo de las artes visuales. El proyecto cuenta con tres estudios diferentes en donde las personas acuden semanalmente y desarrollan proyectos con ayuda de especialistas. Esto fomenta que practiquen y tengan un estilo único como artistas, además de promover y ayudar a vender sus proyectos.

Anna Berndtson

Para Anna Berndtson la actuación es la base de su arte, el público es esencial en sus obras ya que forman parte de la experiencia. El mayor reto que enfrenta es aguantar las horas o días que puede durar el performance. Su misión es estimular al público, captar su atención y mantenerla.

Daryl Beeton

Daryl ha trabajado por mas de veinte años en el sector del arte y las discapacidades. Él cree que las artes mejoran la calidad de nuestra vida y de las comunidades. Daryl Beeton es un activista que lucha por los derechos de los discapacitados en el arte.

Arts Project Australia

Es un centro que apoya a artistas con alguna discapacidad para poder promover su trabajo e incluirlos en el mundo del arte. Empezó en 1974 como un estudio para gente con discapacidades y hoy en día es reconocido nacional e internacionalmente.

El estudio también ofrece darles retroalimentación y guiarlos para que encuentren su propia voz por medio de diferentes técnicas como dibujo, pintura, cerámica, estampados, escultura y medios digitales.

Toshiko Horiuchi MacAdams

Toshiko Horiuchi MacAdams es una artista plástica japonesa que trabaja con tejidos y gancho. Se especializa en crear entornos de gran dimensión y con textiles que estimulan la imaginación además de ser espacios de juego. La idea de construir espacios para niños surgió cuando dos niños se le acercaron y le preguntaron si podían trepar una de sus obras de arte, ella aceptó y vio como disfrutaban jugar sobre ella.

Las estructuras son resistentes y, a la vez, sensibles al movimiento. Su diseño permite que la tensión se mantenga permitiendo a los niños jugar con seguridad.

Aldo van Eyck

Creación de parques para niños en zonas bombardeadas donde el espacio no estaba delimitado.

Noguchi

Isam Noguchi fue un escultor y diseñador americano/japonés cuyo objetivo era crear y mejorar los espacios públicos a través de la escultura. Pasó más de 60 años creando proyectos abstractos utilizando formas orgánicas y geométricas en arte, muebles y arquitectura, inspirados en el arte tradicional japonés y el arte surrealista.

Esta investigación es útil para entender mejor cómo la mayoría de museos tanto en México como en otras partes del mundo, implementan distintas estrategias para incluir a personas con discapacidad. Se observó cómo las nuevas tecnologías, el desarrollo de lenguaje universal, y la experiencia sensorial son una clave básica para la inclusión de personas con distintas discapacidades al igual que personas sin ellas.

Es importante analizar la manera con la cual cada museo crea estrategias diferentes para crear una experiencia increíble y placentera para que cualquier tipo de persona pueda disfrutar de las instalaciones sin sentirse excluido.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Visita a Museo

Tomando en cuenta los datos duros que se obtuvieron de la investigación documental, se continuará investigando por medio de entrevistas y observaciones objetivas de donde se sacarán hallazgos e insights. La investigación de campo tiene como propósito conocer al usuario de cerca.

El miércoles 31 de enero del 2018, se realizó a las 19:00 pm, la primera visita al Museo de arte popular. El objetivo de esta visita fue conocer el recorrido del museo y observar su funcionamiento, especialmente las actividades e iniciativas que se han tomado hasta el momento por parte del MAP para hacer un espacio más accesible al público en general, así como registrar los puntos de oportunidad que se puede llegar a tener al realizar el proyecto.

Al llegar al museo lo primero que se observó fue un vocho creado con arte huichol, estaba localizado enfrente de la taquilla y del guardarropa. Se notó que obstruía un poco el paso de las personas, especialmente si se hace fila para comprar boletos. En la planta

baja, había muy mala iluminación. Se encontró un aproximado de 10 alebrijes que no estaban colocados para ser vistos por la gente, más bien parecía que no tenían donde guardarlos.

La exposición temporal no está bien diseñada para gente discapacitada. Es decir todo está colocado muy amontonado. Hay muy poco espacio por las obras que se encuentran a la mitad del cuarto, inclusive había espacios donde no cabía una silla de ruedas. También para gente ciega, ésta sala no es muy buena ya que la mayoría del arte está muy expuesta y hay posibilidad de que las personas se caigan o dañen alguna obra. Se notó que no había braille para que las personas ciegas puedan leer. Los stands eran simples cubos de madera desprotegidos, no hay ninguna ruta a seguir. La luz en esa sala es mal dirigida y no hay una ruta delimitada entre el arte expuesto.

Se observó también que el museo cuenta con una pared interactiva donde un ciego





puede sentir el material de una imagen que está enfrente, para que de este modo el lo pueda ver. El problema que se encontró con este panel de texturas es que no se pueden ver la imágenes, por lo que ni siquiera un acompañante le podría decir

que es lo que está tocando, además, está localizada en una zona donde no está muy visible, se encontraba en el pasillo, arrinconado, su ubicación da la impresión de que no tenía mucha importancia. Estaba junto al baño y al preguntar porque, dijeron que era estratégico. El panel es difícil de mover e imposible de subir al elevador ya que es grande y pesado. También, el material que se podía tocar no tenía ninguna explicación. Tenía unas pequeñas letras en braille, en la esquina de cada imagen, que de no

El objetivo de esta visita fue conocer el recorrido del museo y observar su funcionamiento especialmente las actividades e iniciativas que se han tomado hasta el momento por parte del MAP para hacer un espacio más accesible al público en general



ser que se informó que estaban ahí, no se hubiera notado.

En las salas permanentes, las piezas estaban detrás de un vidrio por lo que lo hacía mucho más seguro para alguien con discapacidad, así como también las piezas no corren ningún peligro de ser dañadas. Además, estas salas cuentan con una estructura mucho más ordenada y esto también facilita el recorrido de las personas. Algo que se notó es que no hay nada en braille

para los ciegos, tanto en las fichas técnicas, como en la información general de las exposiciones. El MAP cuenta, en visitas guiadas, con un carrito con objetos del mismo material que el de la pieza que está siendo expuesta y estas piezas en el carrito se pueden sentir y de esta forma darse una idea de que es de lo que hablan. La música en las salas variaba dependiendo de lo que estábamos viendo, se observó que la música se repetía y se repetía en las salas lo que lo puede hacer un poco molesto, hasta cierto

punto era un poco intensa. La sala 5 cuenta con 6 vitrinas que tratan de capturar la esencia de México.

Durante la visita se aprendió que gente con discapacidad intelectual no puede visitar más de dos salas sin antes perder la atención, más de esto se convierte en demasiada información y pueden llegar a estresarse.

Se observó aproximadamente a cinco visitantes que eran extranjeros. Que el museo



es accesible para todas las discapacidades físicas, al contar con rampas y elevador. Además de que el museo cuenta con 5 sillas de ruedas que pueden ser utilizadas por los visitantes que lo requieran, aunque de no preguntar, los visitantes no se enteran que estas existen. Se notó que la accesibilidad, movilidad y las salidas de emergencias es en lo que el MAP más se está enfocando en resolver. Se contó un solo baño en todo el museo, que está localizado en el primer piso.

El museo está planeando un mapa táctil para la planta baja donde podrán ver dónde está cada área. Se notó que todo lo que está en las pantallas táctiles esta en español, a pesar de que se notaron extranjeros en la visita. El museo está muy amontonado. No hay bodegas para guardar los alebrijes que están sin orden en los pasillos. Los barandales son pequeños, puede llegar a ser peligroso, especialmente para personas ciegas. El museo da la impresión de que no está curado.

Entrevista a visitas sin discapacidad y visita

Se visitó por segunda vez el museo, el día sábado 17 de febrero de las 11 horas a las 13 horas, con la intención de tener observaciones nuevas. Con la finalidad de conocer los problemas del público con discapacidad, se platicó con personas no discapacitadas para después regresar el enfoque a las personas que sufren algún tipo de discapacidad. Se realizaron entrevistas en forma de pláticas.

Se comprendió que si existen problemas con personas no discapacitadas, por lo que podemos asumir que las personas discapacitadas también tendrán estas dificultades en los problemas que se observaron en el museo.

Al platicar con los visitantes, se notó que la mayoría de los visitantes saben del museo porque saben de la tienda. Que muchos de los visitantes que van al MAP en fin de se-

mana, van con sus hijos para llevarlos al taller. Una maestra francesa, nos informo que ella era especialista en la cultura Mexicana, y que ella le gusta llevar a sus estudiantes, dos adolescentes de francia que vienen de intercambio, al MAP ya que es un lugar que muestra las diferentes culturas mexicanas y pueden ver las artesanías al igual que comprarlas. A pesar de haberlo visitado ya previamente, ella vuelve a visitar el museo completo pero si siente que el MAP es un museo pequeño, pero que eso no necesariamente es algo malo.

Hablando con un hombre venezolano de aproximadamente 43 años, él piensa que el museo es muy educativo y entretenido por lo que trae a su hija a los talleres muchos sábados del año. También dice que a su hija le encanta ir, su hija tiene 8 años. Siente que las piezas en la exposición temporal



deberían de tener más información. No sabe quien es el artista y quien es el artesano. Recorre el museo en lo que su hija está en el taller, pero le sobra mucho tiempo y se queda sentado platicando con nosotras después de que escucha que estamos con una guía y el se acerca a nosotras y le hace preguntas sobre la exposición temporal.

Platicando con el guardia de la entrada del MAP, el piensa que la jerarquía del museo está muy marcada y que a ellos que están en directo contacto con los visitantes del museo no se les capacita lo suficiente para recibir a gente discapacitada. Dice que solamente hay una persona que está siendo capacitada para estar con perso-

nas discapacitada, pero que esa persona ni siquiera está en contacto directo con los visitantes. Siente que si a ellos les enseñaran lenguaje de señas, entonces ellos podrían recibir a la gente desde que entran por la puerta. El recibe a todas las personas que entran al museo, les pide su boleto y les da una explicación breve de cómo visitar el museo. Oye que las personas se preguntan “por dónde empezamos” después de que el les explico.

Una niña mexicana de 13 años de edad, piensa que el museo necesita ser más entretenido para todo tipo de personas y edades. Dice que no nota que hayan muchas personas que visitan el MAP en su día a día. También dice que nunca había escuchado hablar del MAP hasta que su escuela la trajo de visita. Recorre el museo de manera apresurada. No capta la atención en muchas de las salas. Se aburre fácilmente. Escucha las preguntas que hacen si compañeros acerca del museo. Escucha la explicación que les está dando la guía y su maestra de la escuela.

Su compañero, un niño de 14 años de edad, mexicano Piensa que el MAP es muy interesante y está interesado en aprender más sobre la cultura mexicana y el, trabajo artesanal. Dice que nunca había escuchado sobre el MAP. Pero le pareció muy interesante la visita. Siente que deberían de explicar mejor la distribución del museo, hacerlo de una manera notoria y clara. Pasa cada sala muy interesado en ver cada espacio. Hubo partes en donde se quedaba más y leía la información y otras en las que no. En una de las salas quería sentarse a dibujar y observar pero no pudo ya que no había en

donde. Escucha a su maestra explicándoles cierta información del museo. Y el pregunta y debate ciertas cosas que están explicando. Jose Ernesto, un maestro de prepa de aproximadamente 68 años, piensa que el museo debe de tener mucha más inclusión creativa para que los estudiantes dejen volar más su imaginación. Dice que le encanta toda la historia que abarcan en el museo. El nos informa que hace que los alumnos se aprendan la historia como un cuento, entonces a través de su recorrido les va contando una historia, y de este modo ellos se interesan más. Ve que deberían de sacar mu-



cho más provecho al museo, ya que tiene un nombre importante y pueden sacar mucho de él no solo para el país, también internacionalmente.

El principal problema que encontramos con personas sin discapacidades es que el museo no les da una experiencia.

Además de platicar con visitantes, también se logró obtener observaciones muy básicas que al principio parecía no tener importancia, pero pueden llevar a los insights, observaciones como, mucha gente solamente viene a la tienda y se va, no entra al museo. Se notó que el museo se comienza a llenar a partir de mediodía. Se aprendió que el MAP se puede rentar para eventos, como bodas, y que arte popular es arte de pueblo, según la guía.

En total se observaron tres grupos escolares de diferentes escuelas, en uno de estos grupos se observó lo siguiente; un maestro



que lleva bastón, con un grupo de al menos 15 estudiantes están terminando su recorrido. El se sienta en las bancas de la entrada. Sabemos que son de clase media baja por un comentario que hace. “Cuántos de ustedes han recibido estas conchas de plata en primeras comuniones o bautizos” pregunta el maestro. Nadie responde. “Plateadas si, de plata no maestro” después de tiempo responde un estudiante, todos ríen. El maestro le da la razón al estudiante. “Si plateados”. Diálogo que fue útil para comprender el nivel

socioeconómico de los estudiantes. Se notó además que el lugar donde se sienta el maestro, con los estudiante viéndolo de frente, estorba el paso de las personas que están entrando.

Se contaron cuatro grupos de extranjeros, dos de estos grupos hablaban español. En uno de estos grupos de extranjeros venía una persona con rodilla lesionada que viene en familia, este visitante no quiere pasar a visitar el museo, sus padres le insisten que vaya con ellos, ella se sienta en la entrada, hace corajes y después se para y los sigue. Otro signo de que los visitantes no están enterados de las sillas de ruedas con las que cuenta el MAP. También una señal de que

en la entrada no se observa a personas con discapacidades. Otro grupo de extranjeros con los que se platico, era un grupo de ocho personas con casacas amarillas fosforescente, eran un grupo de tour en bici por el centro de la ciudad, Una personas de Perú y el resto de USA, ellos se enteraron del MAP por el tour del que formaban parte.

Se observó que las personas que llegan, vienen en familia, muchos padres con hijos que vienen al taller de artesanías.

Visita con invitados

Se visitó el museo con 2 personas, Paul y Ale. Ellos tienen Espectro Autista y Discapacidad Intelectual. Se observó que Paul y Ale buscan el baño, ellos se adelantan al primer piso solos, y se pierden en el cambio en busca del baño. Ale y Paul fueron encontrados, apenados, en el primer piso buscando el baño.

Paul tiene 25 años de edad es mexicano, estudiante del Tec, trabaja en Santander tiene espectro autista y retraso es hombre es muy inteligente. Paul pensó que el MAP era muy interesante pues conoció Oaxaca en diciembre.

Piensa que conoce todos los estados, pero al mismo tiempo estaba incomodo ya que pensó que Ale estaba muy incómoda. Dice que tiene fascinación hacia los alebrijes. Repite todo lo que aprendió, esto le sirve para entender. Pone mucha atención a la explicación y platica sobre su experiencia, intenta aprender todo lo que se le explica. Se pre-

ocupa mucho por la asistencia de su novia, Ale. se notó que no presta mucha atención a lo que puede tocar, lo que está en el carrito que tenía la guía. Oye con mucho detenimiento e intenta aprender lo más que puede de la experiencia. Ve todo lo que se le señala, pero no lee. Se observó que le llama la atención los colores.

Alejandra tiene 26 años de edad, es mexicana, estudiante del Tec tiene espectro autista, se asusta con facilidad y no socializa mucho. Ale no comparte mucho lo que piensa, se pone nerviosa con la presencia de la guía. No dice nada por pena y ansiedad. Se aparta del grupo y pone atención a los videos. Se observó que prefiere no escuchar la explicación.



Visita a otros Museos

Se visitó la exposición de Tim Burton en el Museo Franz Mayer. Se observó por un letrero que dice “Museo accesible para todos” que se consideran un museo incluyente. Hay sillas de ruedas visibles en la entrada para los visitantes y se notó que para todos los escalones hay una rampa. No se encontró braille en ninguna ficha técnica ni seña. Tampoco hay música en las salas, no se involucran todos los sentidos en la exposición. Se observó un grupo de personas en silla de ruedas visitando el museo, los pasillos son angostos y caben solamente en fila india. Para tomar una buena foto hicieron una maniobra para poder subir el celular.







DEFINIR



EXCLUSIÓN

Se notó que El carrito tenía muy pocos objetos y no estaban relacionados con lo que estaba presentando Diana.

Se observó que Al presentarle el carrito de objetos a una pareja con discapacidad intelectual (Down y autismo), no le interesó y prefería ver la exposición como estaba.

Se investigó sobre Constanza Orbaiz, una persona con parálisis cerebral y ella dice “No somos pobrecitos, ni tampoco somos angelitos. No somos especiales, especiales son las pizza.”

Ale, se separó y vio el museo a su propio tiempo, no le gusto la atención privada.

Sofia miembro de nuestro grupo de proyecto, tiene dislexia, A ella no le gustaba que la gente supiera que ella tenía tiempo extra para tomar exámenes.

“No soy ni loco, ni freak, ni raro. Solo mi manera de percibir las cosas es diferente.” La verdad es que soy un niño como cualquier otro..“Puedo parecer diferente, pero soy un niño cualquiera”-Federico nació con síndrome de asperger.

Hallazgo

Busca la inclusión de las personas discapacitadas creando objetos y experiencias dirigidos específicamente hacia ellos, pero **al hacer esto, se crea una segregación**, ya que la inclusión es formar parte de un grupo y hacerlos sentir compatibles con otros

Insight

La atención especial equivale a la exclusión.

INCLUSIÓN

Pau un miembro de nuestro grupo tiene una abuelita discapacitada. Pau no llevaría a su abuela, ya que se encuentra en silla de ruedas, no hay rampas, y no es fácil el acceso al museo.

Al llegar al museo se observó que no podemos dejar solos a gente con discapacidad porque se pierden. Tampoco hay mucha accesibilidad para una silla de ruedas porque los pasillos están estorbados por los alebrijes.

Pau nos cuenta también que, de experiencia personal, es un problema subir y bajar a gente a un coche que necesita asistencia porque toma mucho tiempo y esfuerzo ayudarlos a estar cómodos.

Se observó un bocho en la entrada que obstruye el paso de cualquier persona. Notamos como entro una escuela al museo y estorbaba la taquilla y el paso directo al museo.

Hablando con la guía Diana, se nos informó que los visitantes discapacitados que han visitado el MAP vienen acompañados.

Tardamos una hora y media en llegar al MAP por la indecisión de los Ale y Paul, no sabían si querían ver alebrijes porque les daba miedo.

Hallazgo

El MAP quiere solucionar la accesibilidad del museo por medio de soluciones para los discapacitados cuando realmente se están olvidando de los que acompañan a los discapacitados.

Insight

**Si se brinda una
accesibilidad
universal
se crea una visita con
inclusión.**

LENGUAJE

Se notó la gente se perdía dentro del museo, no sabían que empezaba desde el tercer piso. No encontraba el baño con facilidad.

En la visita del sábado de 17, se observó que la gente que llegaba al museo, no lograban seguir instrucciones del recorrido.

Una vez pasando la entrada, no hay ninguna señalización que indique por dónde empezar el recorrido del museo.

Paul y Ale buscaban el baño desesperadamente y al subir al primer piso se encontró con que en el MAP no había lenguaje universal en los señalamientos.

Ninguno de los señalamientos, ni fichas técnicas cuentan con braille, o alguna otra alternativa para comunicar información para personas con problemas visuales.

Un pequeño porcentaje de los empleados están siendo capacitados para poder comunicarse a través de lenguaje de señas. Estos empleados capacitados no tratan directamente con los visitantes.

Hallazgo

El museo cree que comunica de manera adecuada la información (fichas técnicas, carteles publicidad, señalamientos) cuando realmente carece de un lenguaje universal que cualquier persona pueda entender.

Insight

Un lenguaje que todos comprendan, permite la inclusión.

CONCEPTO RECTOR

No hacer diferencias

- El acompañante tiene un rol muy importante
- Hacer diferencias excluye
- Experiencia universal

POSIBLES ESCENARIOS

1 Experiencia multisensorial

Involucra todos los sentidos. En caso de faltar alguno, se podrán utilizar los otros para tener una experiencia placentera.

2 Interactividad y tecnología

El museo debe de ser adaptable para cualquier usuario, además se busca que sea emergente, con tecnología nueva. Se busca la intuición, donde la gente sepa automáticamente que se debe hacer, a donde ir, o de que se trata una obra. Los usuarios tendrán un feedback, y podrán hacer preguntas e informarse de lo que deseen.

3 Desarrollo de lenguaje y diseño universal

Que la señalización, el lenguaje y el lugar en general sea desarrollado para que todo el mundo lo pueda disfrutar.

“Por definición, el diseño universal es la creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de que se adapten o especialicen. El objetivo del diseño universal es **simplificar la vida** de todas las personas, haciendo que los productos, las comunicaciones y el entorno construido por el hombre sean más utilizables por la mayor cantidad posible de personas con un costo nulo o mínimo. **El diseño universal beneficia a personas de todas las edades y capacidades.**

El verdadero diseño universal **no es estorboso**, sino que es, incluso, **invisible**. Si alguna vez ha pasado por una puerta automática, ha experimentado una versión del diseño universal. Una rampa o un bordillo son algo tan bienvenido para alguien que traiga un carrito de bebé como para alguien que use silla de ruedas. Además de ayudar a personas cuya movilidad está limitada, el diseño es útil para aquellas personas que no saben leer o que hablan otro idioma.” (Cátedra, 2018)



IDEAR

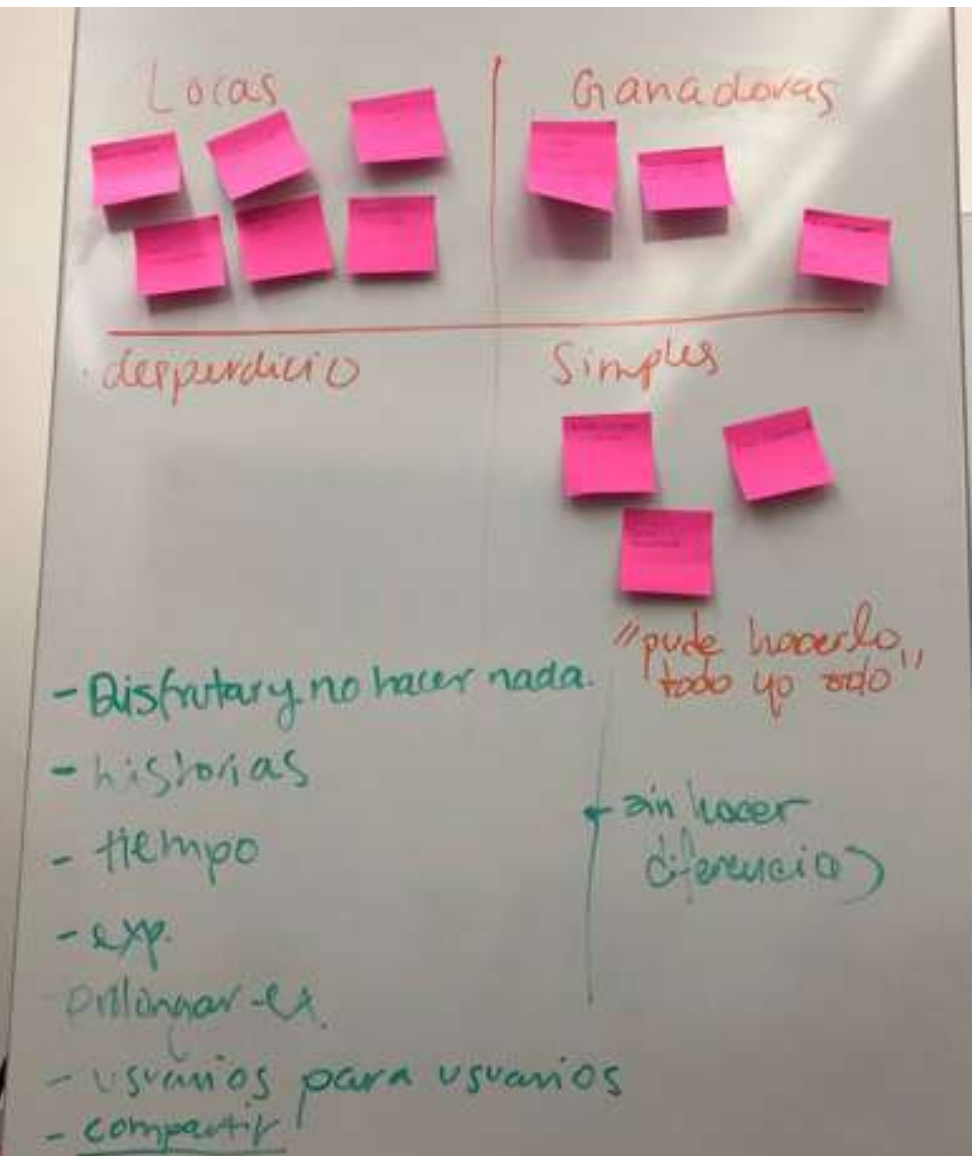


IDEACIÓN

La ideación es de las partes más importantes y creativas del proyecto y no se puede llegar a ella sin toda la parte de la investigación que se realizó previamente. Durante el proceso de ideación, se proponen todas las ideas que se hayan tenido, desde las más alocadas, hasta las más simples. El propósito de esto es resolver preguntas y a la vez generar nuevas que ayuden a ver qué es lo que falta y como se puede resolver. Comparar ideas o alternativas, para ver que está mejor o cuál tiene más potencial. Visualizar estas ideas como ya creadas, y lo más importante, fracasar desde temprano para que cuando el producto final esté en el mercado, no se haya gastado ni dinero ni tiempo mal invertido.

Herramientas

Para realizar este proceso de ideación, realizamos un cuadrante de ideas. Todas las ideas que se obtuvieron en base a los insights se colocan en este cuadro dividiéndolas en ideas locas, ganadoras, las desperdiciadas y las simples. Una vez teniendo esto, se puede concluir que es lo que se va a probar y como se va a probar estas ideas, y pueden ser una combinación de locas con ganadoras o simples, la ventaja de esta etapa es probar.



Proceso

Para realizar este proceso de ideación, realizamos un cuadrante de ideas. Todas las ideas que se obtuvieron en base a los insights se colocan en este cuadro dividiéndolas en ideas locas, ganadoras, las desperdiciadas y las simples. Una vez teniendo esto, se puede concluir que es lo que se va a probar y como se va a probar estas ideas, y pueden ser una combinación de locas con ganadoras o simples, la ventaja de esta etapa es probar.

A través de este cuadro, se pudieron obtener algunas conclusiones, como;

-El hecho de disfrutar y no hacer nada es muy importante, es decir, no tener que estar buscando a donde ir, que es que o por dónde empezar.

-Contar una historia a través del recorrido hace que la experiencia sea más placentera, ya que al una historia es más fácil de comprender que solo datos duros, además la historia la recuerdas con más facilidad.

-Se compendio que a los visitantes les gusta ir a su propio tiempo, por lo que tenemos que tener dos opciones diferentes.

-Crear una experiencia diferente y prologar esta, hará que la visita sea más placentera.

-Compartir al final de la visita con tus seres queridos lo que viste y tu experiencia puede ser un plus importante.

-Todo esto sin hacer diferencias y con el propósito de que todos puedan solos

Evaluación y selección

Después de evaluar las propuestas, a través del cuadrante de ideas que se realizó, se observó cuál podía ser no solamente la más innovadora, pero también la más viable. Una que abarcara todos los insights, y que fuera fácil de usar y que aplicará para todas las personas, sin importar si cuentan con sus cinco sentidos o no. se llegó a un proceso de selección con ayuda del cuadrante, donde se pudo observar las ideas locas, las ganadoras, las simples, y las que fuera un desperdicio de tiempo. Después de el análisis, fueron dos las opciones ganadoras, mismas que se probarían de alguna manera para ver por donde pueden fallar estas propuestas, o que podría ir mal. Fue una mezcla de ideas para poder llegar a la que se decidió que eran las ganadoras.

Propuestas

La primera propuesta que escogimos es una propuesta más tecnológica. Se busca que a través de un objeto que tenga pantalla y audífonos, se pueda lograr un recorrido por todo el museo muy detallado y que este le agregue una experiencia al visitante. Además de esto, habrá un riel por todo el piso que cualquier persona podrá seguir, y enfrente de cada obra el riel cambia de textura para que las personas sepan que ahí se deben de parar. Se encontrarán también en el piso unos círculos donde se parará la gente y el objeto reconocerá el círculo y dará información sobre la obra que está frente a ellos. Este objeto primero le dará la opción de recorrer el museo solo o acompañado. Si la persona decide ir solo, entonces mientras vaya recorriendo el museo, podrá utilizar el objeto para encontrar información sobre las artesanías, a través de estos círculos que se encontraran frente a las obras. Si el visitante decide recorrer su visita con el objeto, lo que hará es que irá informando paso por paso por dónde tiene que ir la persona recorriendo el museo, desde donde dar vuelta hasta cada detalle de la artesanía. Además se cree que si creamos una historia especialmente para los niños, entonces se lograra hacer una experiencia mucho más divertida para ellos, y así disfrutaran del museo.

La segunda propuesta que obtuvimos del cuadrante de ideas fue un “cubículo” o “espacio” donde las personas puedan entrar y este tendrá información de todo el museo. El espacio tendrá información escrita, en braille y también habrá auriculares para que todos puedan tener acceso a esta información. Cada sección de información será dividida por colores, y estos colores son específicos para cada sala. De este espacio, se encontrará también rieles en el piso que salgan directamente de cada sección de información, esto rieles llevarán al visitante a la sala que desean ver.



PROTORIPAR



PROTOTIPADO

El prototipado es de los pasos más importantes para llegar a tener una propuesta valiosa. Como se mencionó previamente, el prototipo tiene como propósito resolver preguntas y a la vez generar nuevas que ayuden a ver qué es lo que falta y como se puede resolver. Comparar ideas o alternativas, para ver que está mejor o cuál tiene más potencial. Visualizar estas ideas como ya creadas, y lo más importante, fracasar desde temprano para que cuando el producto final esté en el mercado, no se haya gastado ni dinero ni tiempo mal invertido.

Objetivo

El objetivo de crear estos dos prototipos es llegar a la conclusión de que tan funcionales y viables son las propuestas. La idea principal es que después de probar los prototipos surjan muchas preguntas que al final sean útiles para mejorar la idea. Estas preguntas se irán ideando a lo largo del proceso de prueba conforme salgan errores que no habíamos pensado antes.



Desarrollo y validación

Para lograr prototipar la primer propuesta, se creó una escena donde una persona ciega llegaba el MAP y pedía un boleto para visitar el museo. Se le entregaba el “objeto” con audífonos y de esta forma comenzaba su visita. En el piso se colocó unas maderas para imitar el riel y los relieves que se crearía en el MAP, se le dio un paraguas como si fuera bastón para que el visitante pueda seguir el camino solamente con las indicaciones que el objeto le dictara y el camino marcado en el piso.

En la segunda propuesta, también se creó una escena donde de un letrero de salida de emergencia que también tenía braille, salía una ruta que te llevaba a la salida de emergencia. La persona concluyó que esto le servía ya que era más intuitivo para donde tenía que ir. Esta escena se creó que con una persona con los ojos tapados imitando a una persona ciega y con una persona que pretendía estar sorda.

Resultados y áreas de mejora

El resultado de la primera propuesta fue un éxito ya que todo funcionó como se había planeado. Los participantes para esta prueba lograron terminar el recorrido de manera placentera y sin confusión. Un problema que se tuvo fue que cuando el sordo llegó a pedir su boleto, no hubo tan buena comunicación con el ya que la persona que atendía no sabe lenguaje de señas. Se encontró que los audífonos pueden ser un problema ya que aísla a la gente de lo que está pasando a su alrededor, además, la primera vez que se le entregó el objeto con los audífonos, como la persona ciega traía bastón, solo pudo utilizar una mano para agarrar el objeto y no pudo detener los audífonos o ponerlos. Una área de mejora puede ser un objeto más pequeño que puedan utilizar una mano para detenerlo y la misma para ponerse los audífonos. Igual se concluyó que era bueno tener un objeto que se pueda colgar de la muñeca para que se pueda soltar para agarrar diferentes cosas.

El resultado de la segunda propuesta también fue positivo. Los participantes lograron llegar a donde el señalamiento indicaba sin ningún problema hasta con más facilidad. Lo que se concluyó de la segunda propuesta es que se necesita hacer de una manera que le agregue una experiencia extra a la visita, y no solamente leer la información y seguir un camino. Se pensó como área de mejora hacer un tipo de historia que las personas puedan seguir y que la experiencia sea más placentera.

Conclusión

Se concluyó que las primeras propuestas no son lo suficientemente innovadoras, inclusivas y llamativas porque haciendo las pruebas se observó que son cosas ya existentes muy básicas por lo tanto no llaman la atención al público como se espera en este proyecto. Se cambió el enfoque del proyecto a una propuesta con más tecnología ya que las primeras sugerencias no la involucran con un alcance suficiente y es básico para una propuesta del siglo tecnológico.

TECNOLOGÍA = ACCESIBILIDAD

A lo largo del tiempo las personas que nacen con capacidades diferentes, han tenido dificultades para adaptarse al estilo de vida que está diseñada para la mayoría de la población. En su día a día viven con barreras que no les permite vivir con plenitud. Gracias al desarrollo de la tecnología se ha logrado reducir éstas dificultades a través de diferentes productos y servicios. Conforme pasa el tiempo y la tecnología avanza, se han creado más y más innovaciones que benefician a toda la población, incluyendo a personas con discapacidades.

El caso más importante que podemos ver de cómo la tecnología es un factor importante que ayuda a que exista más accesibilidad, es el caso de Stephen Hawking. Hawking fue diagnosticado con una enfermedad muy rara de neurona de motor cuando tenía solo 22 años de edad.(Gallagher, 2018) Los nervios que controlaban sus músculos no funcionaban, pero su cerebro funcionaba perfecto.(Gallagher, 2018)

A pesar de la gran barrera que tenía Hawking de no solamente no poder moverse, sino que tampoco podía hablar, el logro eliminarla a través de una computadora que lograba hablar por él. Con esta computadora, Hawking era capaz de planear sus conferencias y clases.

“Stephen Hawking, having been diagnosed with motor-neuron disease early in his life, has relied for decades on technology to allow him to communicate and share his ideas with the world.” (PBS, 2013)

“Through ACAT I can also control the mouse in Windows. This allows me to operate my whole computer. I can check my email using Microsoft Outlook, surf the internet using Firefox, or write lectures using Microsoft Word. My latest computer from Intel also contains a webcam which I use with Skype to keep in touch with my friends. I can express a lot through my facial expressions to those who know me well.

I can also give lectures. I write the lecture beforehand then save it to disk. I can then use a part of the ACAT software called Lecture Manager to send it to the speech synthesiser a paragraph at a time. It works quite well and I can try out the lecture and polish it before I give it.” (Hawkings,2012)

La computadora lo permitió vivir una vida plena, lo permitió seguir dando clases, seguir investigando y creando teorías que sin ella, muy probablemente no lo hubiera podido hacer. “Prof Hawking was able to continue to pursue his career in a way that would have been much harder in other scientific disciplines and impossible in many other professions.” (Gallagher, 2018)

La tecnología que se busca implementar en el museo es una tecnología que funciona a través de los huesos, es decir, por conducción ósea. La mayoría de las personas escuchamos a través de conducción de aire, pero no es la única manera de escuchar. Esto se puede notar si por ejemplo, nos tapamos los oídos y tarareamos, aún podemos escuchar. Esto es gracias a la conducción ósea. Por más sorprendente que suene, los huesos también son un camino por donde viaja el sonido. (Aftershokz,2017)

Esta tecnología fue inventada en los 1500, cuando Girolamo Cardano, un médico, matemático y filósofo se dio cuenta que era posible escuchar a través de las vibraciones, por lo huesos por medio de una lanza o una varilla, cuando se la colocaba entre los dientes y sentía las vibraciones que está hacia. Pero esto nunca había ayudado a nadie con problemas de pérdida auditiva. Muchos años después, se cree que Beethoven había creado su propia versión de una varilla, al colocar un extremo entre los dientes y el otro contra el piano, le permitía oír las notas que había compuesto. Hoy en día, esta tecnología ha avanzado tanto que personas sordas han logrado escuchar y comunicarse.

“bone conduction headphones provide a safe listening experience to blind users through the open ear design. Listening to directional cues through headphones while hearing ambient noise is providing blind customers a more comfortable experience, and increasing independent mobility. Here are some touching stories from a few of our friends” (Aftershokz,2017)



APLICACIÓN EN EL MAP

Ofrecer una
experiencia
universal
a través de visitas guiadas
por
conducción ósea
y guías tacto-podales





Braille

Ruta

Exposición

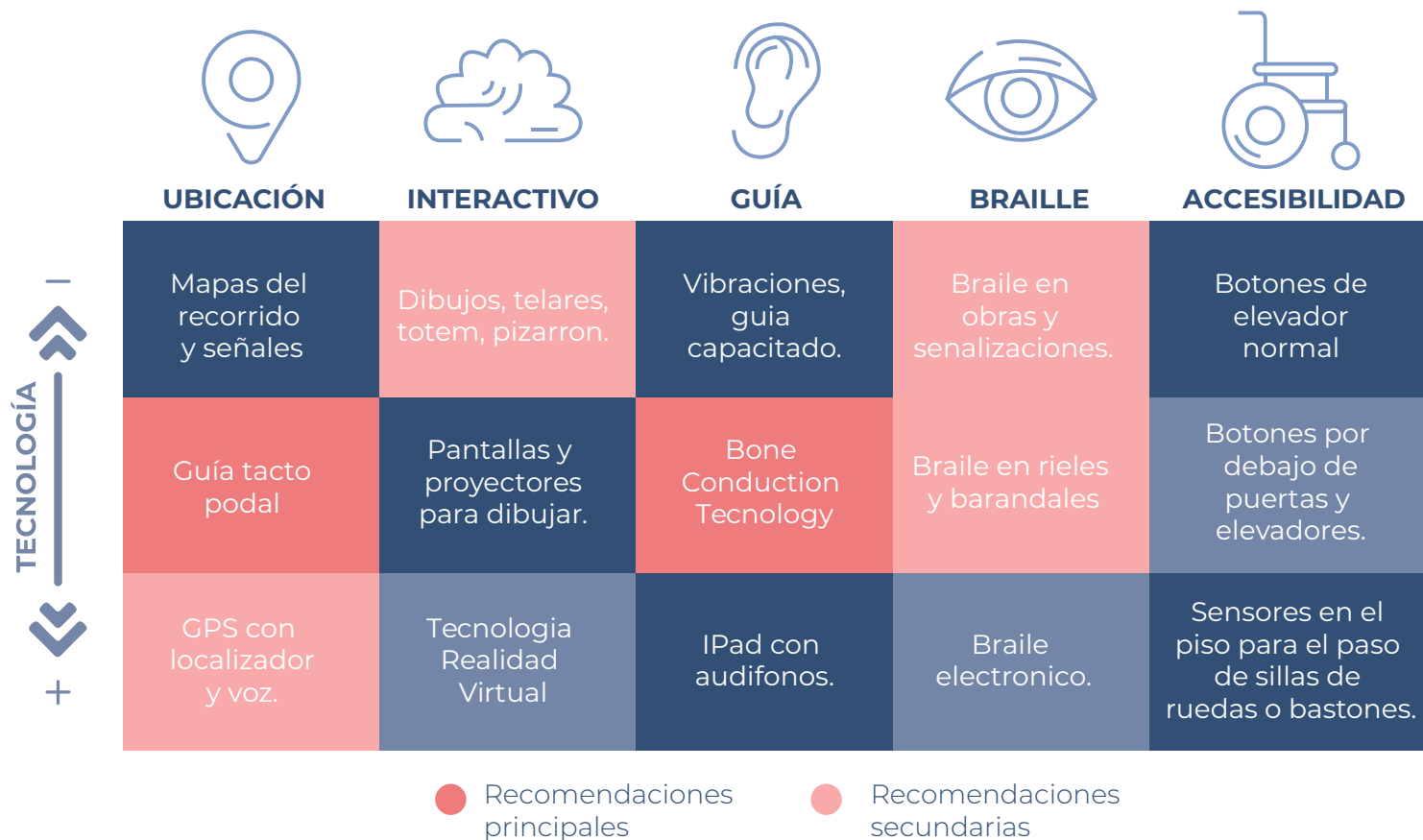


EVALUAR



Estrategia

La estrategia que se realizó para el Museo de Arte Popular consta de varias propuestas divididas por 3 niveles de tecnología (del más análogo al más tecnológico). En éste marco se muestran estas opciones y se indica las que se recomienda implementar. Se decidió hacer los diferentes niveles para que el museo tenga la opción de escoger según su presupuesto.



Business Model Canvas



PROPUESTA DE VALOR

CAPERRE es una estrategia que ofrece a los usuarios del MAP, que buscan inclusión y accesibilidad, una experiencia autónoma y que no hace diferencias a partir de soluciones análogas y tecnológicas

Fases

Primera Fase:

(tiempo planeado para esta fase 3 a 4 meses)

Lo primero que tiene que suceder para que esta propuesta sea factible y viable es contactar a diferentes empresas productoras de los audífonos de conducción ósea, que se estarán utilizando para poder realizar éste proyecto, para poder comparar y encontrar el más adecuado al museo y sus necesidades. Una vez que se encuentre aparato indicado, se buscarán patrocinadores y financiamiento del proyecto. Al igual que se consideraría un evento para recaudar fondos.

Mientras se consigue el capital necesario para los auriculares, se irá planeando la logística para los señalamientos y rutas con guías tacto podales, al igual que conseguir el mejor precio y calidad para poder imprimirlos.

Segunda Fase:

(tiempo planeado para esta fase 5 meses)

Dependiendo del modelo de audífonos elegido para el museo, se tendrá que programar o grabar el recorrido del mismo. Para incorporar el gps en el recorrido se tendrá que contratar a una persona especializada para escribir un algoritmo para que se pueda llevar a cabo.

Se contactará ya sea a trabajadores, o a estudiantes de servicio social, que puedan ayudar con el instalamiento de los señalamientos y rutas con guías tacto podales.

Tercera Fase:

(tiempo planeado para esta fase 3 meses)

Se creará una campaña de publicidad para ir dando a conocer los cambios que se implementarán en el MAP e informar que el

museo es un lugar accesible, abierto a cualquier visitante con o sin discapacidades.

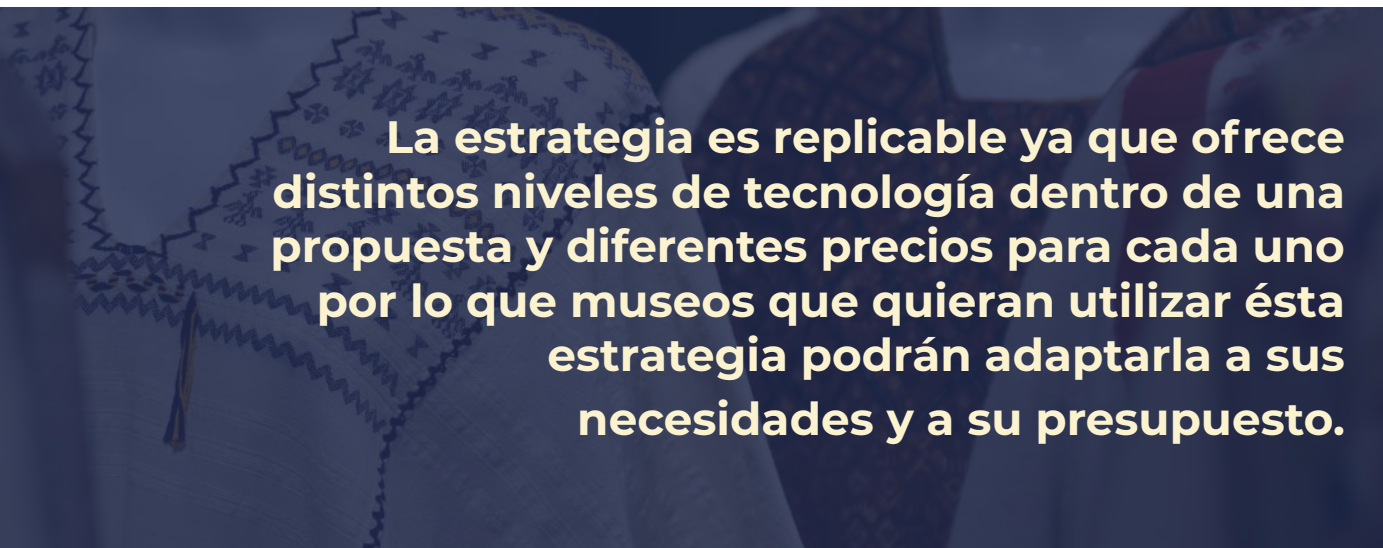
Esta campaña se irá lanzando poco a poco a lo largo de 3 meses. Aparecerá en redes sociales, programas de televisión y radio y espectaculares en calles transitadas.

Se probará el funcionamiento de los auriculares y se harán los cambios que sean necesarios si es que lo son.

Cuarta Fase:

(tiempo planeado para esta fase 1 meses)

Se hará una gran inauguración que resaltará los logros del museo al implementar una estrategia que haga el recorrido y la experiencia accesible y disfrutable.



La estrategia es replicable ya que ofrece distintos niveles de tecnología dentro de una propuesta y diferentes precios para cada uno por lo que museos que quieran utilizar ésta estrategia podrán adaptarla a sus necesidades y a su presupuesto.



CONCLUSIÓN



CONCLUSIÓN

La mejor manera de incluir es evitar hacer diferencias. Diseñar para personas con discapacidad no fue nada fácil, especialmente porque al principio de este trabajo no sabíamos nada sobre ellos. Hay muchas detalles que normalmente no tomamos en cuenta cuando estamos diseñamos, para personas con discapacidad, que al final pueden convertir el diseño en algo inútil. Como por ejemplo que una persona ciega normalmente solo tiene una mano libre, ya que la otra la esta utilizando para caminar con su bastón, o que una persona en silla de ruedas no tiene el mismo alcance de altura que una persona de pie.

Nos dimos cuenta que en el momento de estar buscando soluciones, debíamos de siempre tomar en cuenta los cinco sentidos, y que si careces de uno, puedas tener la misma experiencia utilizando los otros. ade-

más, para lograr una experiencia plena, nos dimos cuenta de varias cosas que nos llevo a nuestra propuesta final;

Primero, que la atención especial equivale a exclusión. Una exclusión no siempre sucede cuando no quieres incluir a alguien en una situación, sino que también cuando le brindas atención de más, o atención especial, también estas excluyendo al sujeto ya que no le permites tener la misma experiencia que los demás. De cierta manera es como decir que no son lo suficientemente buenos para tener la experiencia normal, por lo tanto tendrán otra experiencia para que disfruten. Al hacer esto, también el sujeto se puede sentir apenado o incomodo, al saber que las demás personas sabrán sobre su discapacidad.

Dos, si se brinda una accesibilidad universal, se crea una visitan con inclusión. Necesitamos diseñar para todos, ya que de este modo, si hay accesibilidad universal, se crea la inclusión. Un lugar donde las personas no dependan de nadie y tengan accesibilidad a todo, seria un lugar inclusivo.

Tres, un lenguaje que todos comprendan, permite la inclusión. Esto quiere decir que si de cierto modo, todas las personas pueden comprender el lenguaje del lugar, ya sea por medio de audio, braille o señalamientos, entonces se crea un lugar inclusivo donde no importa tus capacidades, podrás disfrutar de el plenamente.

Nuestra estrategia siempre giro en no hacer diferencias, y al hacer esto logras una inclusión total. Hoy aprendimos que al diseñar teniendo en mente personas con discapacidad, diseñas para todos.

REFERENCIAS



FUENTES

"Premios Recibidos." Asociación De Amigos Del Museo De Arte Popular, 18 Dec. 2012, www.amigosmap.org.mx/quienes-somos/premios-recibidos/.

N.A (2018) RED DE MUSEOS PARA LA ATENCIÓN DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD. Extraído el 26 de febrero del 2018 vía web desde: <http://data.indepedi.cdmx.gob.mx/museos.html>

Tmc, I (2009) MAP, MUSEO DE ARTE POPULAR. Extraído el 25 de febrero del 2018 vía web desde: <http://www.edemx.com/citymex/museos/MAP.html>

N.A (2017) DISCAPACIDADES. OTROS NOMBRES: NECESIDADES ESPECIALES. Extraído el 18 de febrero del 2018 vía web desde: <https://medlineplus.gov/spanish/disabilities.html>

N.A (2018) DIA INTERNACIONAL DE LA DISCAPACIDAD. 3 DE DICIEMBRE. Extraído el 19 de febrero del 2018 vía web desde: <http://www.un.org/es/events/disabilitiesday/>

N.A (2018) INCLUSION IN EDUCATION. Extraído el 19 de febrero del 2018 vía web desde: <https://en.unesco.org/themes/inclusion-in-education>

Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad (2016) SALUD MENTAL Y DISCAPACIDAD PSICOSOCIAL. Extraído el 26 de febrero del 2018 vía web desde:

<https://www.gob.mx/conadis/articulos/salud-mental-y-discapacidad-psicosocial?idiom=es>

INEGI (2014) DISCAPACIDAD EN MÉXICO, DATOS AL 2014. Extraído el 26 de febrero del 2018 vía web desde: http://conadis.gob.mx/gob.mx/transparencia/transparencia_focalizada/La_Discapacidad_en_Mexico_datos_2014.pdf

Perez Porto, J. (2008). Definición de arte. Extraído Enero, 2018, from <https://definicion.de/arte/>

Arte. "Tipos de arte. 8. Enero. 2015. Tipos de arte. 21. Enero. 2018 <https://tiposdearte.com/definicion-de-arte/>

Núñez, A. 2018 " ¿Arte Popular o Artesanías?" Cultura UNAM, Extraído el 26 de febrero de 2018 vía web, www.materialdelectura.unam.mx/index.php/358-las-artes-en-mexico/las-artes-en-mexico-no-cat/379-011-arte-popular-o-artesantias?showall=&start=1.

Accesibilidad, C. (2018). Diseño Universal: definición y sus siete principios.. [enlínea] Du-accesibilidad.blogspot.mx. Extraído el 19 de marzo de 2018 vía web, <http://du-accesibilidad.blogspot.mx/2011/04/disenio-universal-definicion-y-sus-siete.html>

ArchDaily México. (2018). Centro de Invidentes y Débiles Visuales / Taller de Arquitectura - Mauricio Rocha . Extraído el 22 de marzo del 2018 vía web desde: <https://www.archdaily.mx/mx/609259/centro-de-invidentes-y-debiles-visuales-taller-de-arquitectura-mauricio-rocha>

tes-y-debiles-visuales-taller-de-arquitectura-mauricio-rocha

The Art Story. (2018). Isamu Noguchi Biography, Art, and Analysis of Works. Extraído vía web el 22 de marzo del 2018 vía web desde: <http://www.theartstory.org/artist-noguchi-isamu.htm>

Arts Project Australia. (2018). About Us - Art Gallery Websites - Arts Project Australia.Extraído vía web desde: <https://www.artsproject.org.au/about-us/>

Brooklyn Botanic Garden. (2018). Fragrance Garden - Brooklyn Botanic Garden . Extraído vía web desde: <https://www.bbg.org/collections/gardens/fragrance-garden>

Culturacolectiva.com. (2018). Exposición para personas con discapacidad visual en el Museo del Prado.

Disabilityartsinternational.org. (2018). About Us.

Epdlp.com. (2018). Aldo Van Eyck.

INAH. (2018). Museo Nacional de las Intervenciones . Recuperado de: <http://www.inah.gob.mx/es/red-de-museos/311-museo-nacional-de-las-intervenciones>

Jmberlin.de. (2018). Who We Are | Jewish Museum Berlin. Extraído vía web desde: <https://www.jmberlin.de/en/whats-on>

