

# BOLETIM NAPNE

## DESENHO UNIVERSAL

Ao caminharmos pela rua, notaremos que nenhum ser humano é igual ao outro e o normal é exatamente ser diferente.

Vemos a inclusão de pessoas com deficiência (PcD) como uma ação presente em nossa sociedade. Hoje não é mais um conceito isolado: ganha dimensões. No entanto, o ser humano tipicamente normal é, também, o ser humano 'diverso'.

Neste sentido, insere-se a proposta do Desenho Universal, ou seja, um "riscado" que cria acessos para o universo da diversidade humana, sendo capaz de transformar e democratizar a vida das pessoas em diversos e amplos aspectos: infraestrutura urbana, prédios, produtos do dia a dia etc.

### Na história

As primeiras ideias sobre Desenho Universal surgiram durante a Revolução Industrial quando se questionava quanto à massificação dos processos produtivos.

Na década de 1960, países mais desenvolvidos procuraram reestruturar e recriar um velho conceito no qual o "homem padrão" nem sempre era o "homem real". Surge daí a primeira proposta Desenho Livre de Barreiras

(*Barrier Free Design*) aplicado à utilização por pessoas com deficiência e, posteriormente, como Desenho Universal (*Universal Design*), propondo atender a todas as pessoas, num aspecto realmente universal.

### O Desenho Universal

O Desenho Universal (DU) não é uma tecnologia direcionada apenas àqueles que dele necessitem: trata-se do processo de se criar produtos e/ou ambientes que sejam acessíveis a todas as pessoas, independentemente de suas características (pessoais, idade, habilidades etc.), evitando, assim, a criação de ambiente exclusivos ou especiais, mas acessíveis, aproximando as coisas projetadas e produzidas tornando-as utilizáveis por todos.



### Aplicação

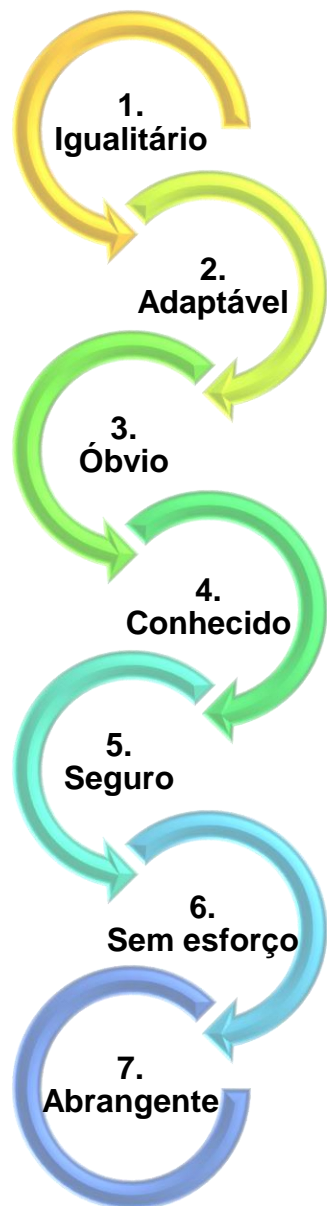
O DU encontra-se, em nossa vida cotidiana, em todos os espaços e objetos adequadamente desenvolvidos e que nos possibilite seu uso de maneira acessível:

- numa calçada bem projetada, com espaços para os transeuntes e os equipamentos públicos (lixeiras, postes etc.), rampas de acesso compatíveis;
- dentro de casa, com espaços para movimentação e com equipamentos de segurança;
- em utensílios que facilitem seu uso (abridor de lata ou tesoura que se adegue tanto a destro como canhoto);
- em lugares públicos, além do acesso e mobilidade física, sinalização adequadas para pessoas com deficiência (identificação em braile, recursos de audiodescrição, leitura pelo toque etc.).

### REFERÊNCIA

GABRILLI, Mara. **Desenho Universal**: um conceito para todos. Disponível em: [http://maragabrigli.com.br/wp-content/uploads/2016/01/universal\\_web-1.pdf](http://maragabrigli.com.br/wp-content/uploads/2016/01/universal_web-1.pdf). Acesso em 24 nov.2017.

## SETE PRINCÍPIOS DO DESENHO UNIVERSAL



# BOLETIM NAPNE

## 1. IGUALITÁRIO

- Espaços, objetos e produtos que possam ser utilizados por pessoas com diferentes capacidades, tornando os ambientes iguais para todos.
- Exemplos: porta com sensor com abertura automática; maçaneta em forma de barra etc.

## 2. ADAPTÁVEL

- Produtos ou espaços adaptáveis a qualquer uso que atendam às pessoas com diferentes habilidades e diversas preferências (características),
- Exemplos: tesoura adaptável a destro e canhoto; computador com programa tipo Dosvox (leitura de tela para pessoas com problemas visuais).

## 3. ÓBVIO

- Que sejam de fácil entendimento para a pessoa possa compreender, independente de sua experiência, conhecimentos, habilidades de linguagem. Deve ser de uso simples e intuitivo (claro, evidente).
- Exemplos: placas indicativas e/ou símbolos identificando “deficiente”, “gestante” etc.

## 4. CONHECIDO

- A informação necessária é transmitida de forma a atender as necessidades do receptor. Deve ser de fácil percepção.
- Exemplos: sinalização em braile; sinalização auditiva; mapas de localização com informações em alto relevo; maquetes ou obras de arte táteis etc.

## 5. SEGURO

- Espaços ou produtos devem ser projetado ou previstos para minimizar riscos e possíveis acidentes.
- Exemplos: elevador com sensor de presença em diversas alturas da porta; escadas com corrimão etc.

## 6. SEM ESFORÇO

- Espaços e produtos projetados para serem usados com conforto e o mínimo de fadiga; baixo esforço físico.
- Exemplo: torneiras com sensor ou alavancas que minimizem o esforço e torção das mãos;

## 7. ABRANGENTE

- Relação de dimensões e espaços apropriados para acesso, alcance, manipulação e uso, independente das características e condições físicas do usuário.
- Exemplos: banheiro com espaços para cadeirante; poltronas para obeso em cinemas etc.

DU → acesso a espaços e produtos sem dificuldades! Prontos para receber qualquer pessoa e em qualquer situação.

Deixe-nos sua opinião ou sugestão para as próximas publicações:  
[napne.pep@ifsp.edu.br](mailto:napne.pep@ifsp.edu.br)