Especialidad

Diseño de wearables

Diseña aparatos que se llevan sobre el cuerpo, como relojes, pulseras, gafas o prendas con sensores, para que resulten cómodos y útiles mientras la persona se mueve.



En inglés
Wearable design

Origen
Gemperle y otros (1998)

Qué problema aborda

Un aparato puesto toca la piel, pesa, da calor y se mueve con el cuerpo todo el día. Si molesta, acaba en un cajón.

Principios

Donde menos estorba
Hay zonas del cuerpo que se mueven poco y miden parecido en casi todos los adultos, como el antebrazo o la cintura.

Para un cuerpo en movimiento
La forma sigue las curvas del cuerpo y no frena sus movimientos.

De un vistazo
Lo que muestra se lee en un instante, porque se mira mientras se hace otra cosa.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así
Prueba los prototipos puestos durante horas y haciendo vida normal, no solo sobre una mesa.

✕ Evita
Diseñar solo la pantalla y olvidar el peso, el cierre o el sudor.

👁 Para no caer
Lo que se lleva puesto también se ve: la gente elige lo que se pone por cómo le queda.

Conexiones

Se apoya en

- Ergonomía y factores humanos

Relacionado con

- Diseño de moda
- Diseño háptico
- Diseño industrial

Autores y obras

1998	**Francine Gemperle, Chris Kasabach, John Stivoric, Malcolm Bauer y Richard Martin**	Estudiaron cómo se relaciona un objeto puesto con el cuerpo en movimiento y propusieron 13 pautas, como la ubicación, el peso o el calor, además de las zonas del cuerpo donde menos molesta.

Fuentes

Fuentes originales

- Gemperle, F., Kasabach, C., Stivoric, J., Bauer, M. y Martin, R. (1998). Design for wearability. En Digest of Papers, Second International Symposium on Wearable Computers (ISWC '98), 116–122. IEEE. Ver fuente (https://ieeexplore.ieee.org/document/729537)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

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