

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 \(https://ieeexplore.ieee.org/document/729537\)](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.