

Kurs świadomościowy z zakresu pracy z osobami z niepełnosprawnościami dla kadry Collegium Witelona

Moduł 11

Projektowanie uniwersalne



COLLEGIUM
WITELONA
Uczelnia Państwowa



Projektowanie uniwersalne

Podstawą idei projektowania uniwersalnego jest przekonanie, że przestrzeń i przedmioty, które będą dostępne dla najbardziej wymagających użytkowników, będą dostępne dla wszystkich.

Zgodnie z definicją zawartą w art. 2 Konwencji o prawach osób niepełnosprawnych poprzez projektowanie uniwersalne należy rozumieć projektowanie produktów, środowiska, programów i usług w taki sposób, by były użyteczne dla wszystkich w możliwie największym stopniu, bez potrzeby adaptacji lub specjalistycznego projektowania.

Twórcą idei projektowania uniwersalnego jest Ron Mace – amerykański architekt poruszający się na wózku inwalidzkim.



8 ZASAD PROJEKTOWANIA UNIWERSALNEGO

Zasada 1

Identyczne zastosowanie (equitable use) – dla każdego, bez dodatkowych warunków. Wynika z przekonania, że każdy powinien mieć równy dostęp do przestrzeni fizycznej i wirtualnej bez potrzeby spełniania jakichkolwiek dodatkowych warunków.

Zasada 2

Elastyczność użycia – użycie przez możliwie najszerszą grupę odbiorców na przykład bankomat o odpowiedniej wysokości, z miejscem na wózek, brajlem, podparciem nadgarstka komunikatami głosowymi i możliwością wyboru języka.



8 ZASAD PROJEKTOWANIA UNIWERSALNEGO

Zasada 3

Prosta i intuicyjna obsługa – unikanie skomplikowania, możliwość zrozumienia przez użytkownika bez względu na jego wykształcenie, znajomość języka czy zdolność utrzymania koncentracji.

Zasada 4

Zauważalna informacja – niezależnie od okoliczności przestrzennych i możliwości odbiorcy (na przykład informacja głosowa na peronach jest bardzo nieuniwersalna, ale napisy do wszystkich audycji telewizyjnych wyświetlanych w hałaśliwej poczekalni kolejowej to przykład uniwersalnego podejścia).



8 ZASAD PROJEKTOWANIA UNIWERSALNEGO

Zasada 5

Tolerancja dla błędów – jej zadaniem jest zminimalizować ryzyko błędnego użycia przedmiotów oraz ograniczyć niekorzystne konsekwencje przypadkowego i niezamierzonego użycia danego przedmiotu.

Zasada 6

Niski poziom wysiłku fizycznego – na przykład klamki lub dźwignie, które bez wysiłku można nacisnąć pięścią lub łokciem.



8 ZASAD PROJEKTOWANIA UNIWERSALNEGO

Zasada 7

Wymiary i przestrzeń dla podejścia i użycia – odpowiednia wielkość i przestrzeń przewidziana do podejścia, działania i wykorzystania produktu, niezależnie od wielkości, postawy lub mobilności użytkownika.

Zasada 8

Percepcja równości – równoprawny dostęp do środowiska, korzystania ze środków transportu i usług powszechnych lub powszechnie zapewnionych jest zapewniony w taki sposób, aby korzystający/a nie czuł/a się w jakikolwiek sposób dyskryminowany/a czy stygmatyzowany/a.

