

Wpływ, jaki projektanci wywierają na nasze życie, widoczny jest na każdym kroku[1]. Od zaprojektowanych przedmiotów, po które sięgamy każdego dnia, po sposób radzenia sobie z codziennością, korzystania z informacji ułatwiających pracę, naukę czy spędzanie wolnego czasu. Projektanci mają realny wpływ na kształtowanie naszych zachowań, prowokowanie do określonych działań, sposób wchodzenia w interakcje z innymi ludźmi, przedmiotami i urządzeniami. Dlatego też zadaniem projektantów, w równym stopniu co tworzenie luksusowych dóbr, powinno stać się dbanie o wyrównywanie dysproporcji społeczno-ekonomicznych i minimalizowanie przyczyn ekskluzji społecznej. Projektowanie jest więc coraz częściej postrzegane jako narzędzie włączania społecznego, co oznacza, że skupia się na tym, by produkt w swej istocie był funkcjonalny i dobrze przystosowany nie tylko dla wybranych grup użytkowników, ale dla wszystkich ludzi, różniących się między sobą zdolnościami i dyspozycjami.

Nurt ten opisywany określeniami *design for all*, *universal design* czy *inclusive design* za punkt wyjścia przyjmuje założenie, że projektowanie przestrzeni, obiektów, znaków powinno odbywać się w taki sposób, by nie były potrzebne dodatkowe interwencje związane z koniecznością dostosowywania projektu do zmieniających się potrzeb użytkowników w znaczeniu dostępności fizycznej czy percepcyjnej.

Koncepcja, która początkowo odnosiła się głównie do projektowania architektonicznego, sformułowana została przez amerykańskiego architekta Ronalda Mace'a. Wkrótce jednak rozszerzono jej zakres na projektowanie w zakresie wzornictwa przemysłowego, projektowanie interfejsów czy grafiki użytkowej. Celem nadrzędnym tego podejścia jest integracja ludzi posiadających ograniczenia z głównym nurtem życia społecznego oraz próba sprostania specyficznym potrzebom tej mniejszości w myśl zasady projektowania dla wszystkich. „Design produktów i środowiska (przestrzeni) ma być użyteczny dla wszystkich, w możliwie największym stopniu, bez potrzeby adaptacji lub projektowania specjalistycznego”[2]. Jak mówią specjaliści, projektowanie uniwersalne na ogół nie jest droższe niż tradycyjne podejście, dlatego tym bardziej społecznie odpowiedzialny projektant powinien rozważyć jako kluczowe koszty samego projektu oraz długoterminowe skutki ignorowania potencjalnie sporej części populacji[3].

Dla przejrzystości opisu podstaw uniwersalnego designu jego twórcy sformułowali siedem zasad, którym powinien odpowiadać dobry - w tym znaczeniu - projekt[4]:

1. Identyczne zastosowanie - projekt powinien być użyteczny dla ludzi o zróżnicowanych umiejętnościach.
2. Elastyczność użycia - projekt powinien pomieścić szeroką gamę indywidualnych preferencji i możliwości.

3. Prosta i intuicyjna obsługa - projekt powinien być łatwy do zrozumienia, bez względu na doświadczenie użytkownika, wiedzę, umiejętności językowe, czy poziom koncentracji.
4. Zauważalna informacja - informacja zaprojektowana tak, by była skutecznie odebrana przez użytkownika, niezależnie od jego zdolności sensorycznych.
5. Tolerancja dla błędów - dobry projekt redukuje ryzyko popełniania błędów użycia oraz przewiduje niedoskonałość użytkownika.
6. Niski poziom wysiłku fizycznego - projekt powinien pozwolić na efektywne korzystanie przy minimalnym wysiłku.
7. Wymiary i przestrzeń dla podejścia i użycia - odpowiednia przestrzeń w celu umożliwienia wygodnego i efektywnego wykorzystania dla każdego, niezależnie od kondycji fizycznej i sensorycznej.

Projektowanie uniwersalne jest jednak częścią szerszego podejścia określanego jako „społecznie odpowiedzialne projektowanie” (SOP). Jako że już od lat 60. XX wieku problematyka ta stanowiła jeden z ważniejszych aspektów kształtujących wymiary roli zawodowej tej grupy, kwestia odpowiedzialności projektantów nie pozostała wyłącznie zapisem określonych dyrektyw postępowania, ale znalazła odzwierciedlenie między innymi w przywołanej koncepcji projektowania uniwersalnego. Spoglądając nieco szerzej, odpowiedzialność projektanta może przybierać różne formy i wskazywać też na różnych adresatów takiej postawy. Mogą nimi być zarówno konsumenci/klienci, środowisko, kultura czy wreszcie społeczeństwo jako złożoność struktur i relacji (por. Tabela 1).

Tabela 1. Modelowy kodeks postępowania zawodowego dla projektantów europejskich rekomendowany przez BEDA

**OBOWIĄZKI
PROJEKTANTA
WOBEC
SPOŁECZEŃSTWA**

**OBOWIĄZKI PROJEKTANTA
WOBEC ZLECENIODAWCY /
KLIENTA**

**OBOWIĄZKI
PROJEKTANTA WOBEC
INNYCH
PROJEKTANTÓW**

Projektant przyjmuje na siebie zawodowy obowiązek przestrzegania i rozwijania społecznych oraz estetycznych standardów projektowania.

Projektant przyjmuje odpowiedzialność zawodową, działania w najlepszym interesie ekologii i środowiska naturalnego.

Projektant powinien działać w zgodzie z honorem i godnością zawodu.

Projektant nie powinien świadomie zakładać ani akceptować sytuacji, w których interesy osobiste są w sprzeczności z powinnością zawodową.

Projektant powinien działać w interesie klienta - w granicach obowiązków zawodowych.

Projektant nie powinien pracować jednocześnie nad zleceniami dla klientów, którzy są dla siebie bezpośrednią konkurencją, bez wcześniejszego poinformowania ich o tym, z wyjątkiem specyficznych sytuacji, w których zwyczajowo projektant pracuje w tym samym czasie dla firm konkurujących ze sobą.

Projektant powinien traktować wiedzę na temat planów, metod pracy oraz / albo organizacji firmy klienta jako poufną i nie powinien w żadnym przypadku ujawniać takich informacji bez jego zgody.

Obowiązkiem projektanta jest dopilnowanie, aby wszyscy członkowie jego zespołu w taki sam sposób przestrzegali poufności dotyczącej zlecenia.

Projektant nie powinien w sposób bezpośredni bądź pośredni próbować zająć miejsca innego projektanta pracującego nad zleceniem.

Projektant nie powinien konkurować z innym projektantem, bazując na celowym obniżaniu kwoty wynagrodzenia albo innego typu nieuczciwych zachętach wobec klienta.

Projektant nie powinien świadomie przyjmować zlecenia, nad którym pracuje inny projektant bez poinformowania go o tym.

Projektant powinien być sprawiedliwy w krytyce i nie powinien deprecjonować efektów pracy ani reputacji innego projektanta.

Projektant nie powinien przyjąć zlecenia od klienta, które w wyraźny sposób sugerowałyby plagiat.

Projektant nie powinien też świadomie działać w sposób, którego efektem byłby plagiat.

Opracowanie na podstawie: Modelowy kodeks postępowania zawodowego dla projektantów europejskich,

<http://spfp.org.pl/wp-content/uploads/2019/11/01.-Modelowy-kodeks-post%C4%99powania-zawodowego-dla-projektant%C3%B3w-europejskich.pdf>, (dostęp 14.04.2023).



Diagram 1. Społecznie odpowiedzialne projektowanie - wymiary Oprac. własne na podstawie: C. Cipolla, R. Bartholo, Empathy or Inclusion: A Dialogical Approach to Socially, „International Journal of Design” 2014, t. 8, nr 2, s. 90.

Dobry projekt to zatem taki, który sprawia, że środowisko, w którym żyjemy, pozwala nam bezpiecznie, łatwo i godnie uczestniczyć w życiu społecznym; uwzględnia to, co ludzie

mówią, czego chcą i potrzebują; jest wygodny, więc każdy może z niego korzystać bez zbytecznego wysiłku; jest przychylny dla wszystkich, bez względu na wiek, płeć, mobilność, pochodzenie etniczne lub okoliczności; jest otwarty, bo likwiduje bariery, które mogłyby niektórych wykluczyć. Taki projekt cechuje także realistyczne podejście, bo oferuje więcej niż jedno rozwiązanie. Jest dostępny dla zróżnicowanych grup użytkowników, o różnym stopniu sprawności, zdolności czy możliwości uczestniczenia w życiu społecznym[5].

[1] Rozwinięcie opisywanej koncepcji oraz społecznych funkcji designu znajduje się w książce: P. Rojek-Adamek, *Designerzy. Rola zawodowa projektanta w oglądzie socjologicznym*, Warszawa 2019.

[2] R. Mace, *Universal Design: Barrier Free Environments for Everyone*, Los Angeles 1985, s. 21.

[3] R. Mace, G.J. Hardie, J.P. Place, *Accessible Environments: Toward Universal Design*, Nowy Jork 1991, s. 2, https://www.academia.edu/50957572/MACE_R_HARDIE_G_PLACE_J_Accessible_environments_toward_Universal_Design, (dostęp: 13.04.2023).

[4] C. Barnes, *Understanding Disability and the Importance of Design for all*, „Journal of Accessibility and Design for All” 2011, t. 1, nr 1, s. 55-80.

[5] CABE, *The Principles of Inclusive Design. They Include You*, Londyn 2006, <https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/the-principles-of-inclusive-design.pdf>, (dostęp: 14.04.2023).

Bibliografia

Barnes C., *Understanding Disability and the Importance of Design for all*, „Journal of Accessibility and Design for All” 2011, t. 1, nr 1.

CABE, *The Principles of Inclusive Design. (They Include You)*, Londyn 2006, <https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/the-principles-of-inclusive-design.pdf>, (dostęp: 14.04.2023).



Cipolla C., Bartholo R., *Empathy or Inclusion: A Dialogical Approach to Socially*,
„International Journal of Design” 2014, t. 8, nr 2.

Mace R., Hardie G.J., Place J.P., *Accessible Environments: Toward Universal Design*, Nowy
Jork 1991,
https://www.academia.edu/50957572/MACE_R_HARDIE_G_PLACE_J_Accessible_environments_toward_Universal_Design, (dostęp: 13.04.2023).

Mace R., *Universal Design: Barrier Free Environments for Everyone*, Los Angeles 1985.

Modelowy kodeks postępowania zawodowego dla projektantów europejskich,
<http://spfp.org.pl/wp-content/uploads/2019/11/01.-Modelowy-kodeks-post%C4%99powania-zawodowego-dla-projektant%C3%B3w-europejskich.pdf>, (dostęp 14.04.2023).

Rojek-Adamek P., *Designerzy. Rola zawodowa projektanta w oglądzie socjologicznym*,
Warszawa 2019.