

Podstawą każdego działania projektowego jest przeprowadzone w mniejszym lub większym zakresie rozpoznanie badawcze, które wynika z dążenia do podejmowania decyzji koncepcyjnych na bazie faktów, a nie indywidualnych przekonań czy przeświadczeń samych twórców. Intuicja jest oczywiście ważna, gdyż często bywa stymulatorem innowacji, ale niekiedy zawodzi, o czym przekonało się wielu projektantów, którym dane było przetestować swój produkt z użytkownikami. Badania są także nieodzownym elementem projektowania uniwersalnego, chociaż z racji różnorodnych potrzeb odbiorców, do których kierowany jest produkt, wymagają poszerzonego namysłu w tym zakresie.

Projektowanie uniwersalne (ang. universal design), nazywane również projektowaniem dla wszystkich (ang. design for all), to rozwijająca się od lat osiemdziesiątych XX wieku idea, której nadrzędnym postulatem jest dbałość o przygotowywanie takich produktów i usług, które będą dostępne, zrozumiałe i użyteczne dla wszystkich (najlepiej bez potrzeby ich dostosowania lub tworzenia specjalnych udogodnień tożsamyh z dostępem alternatywnym). Określenie „uniwersalny” nie oznacza rozwiązań, które zadowolą wszystkich, ale zapewnią możliwie jak największej liczbie osób „używalność” produktów oraz dostęp do rozmaitych usług.

Badanie osób z różnorodnymi potrzebami staje się więc niezwykle istotne, by umożliwić wypełnienie standardów projektowania uniwersalnego, ale okazuje się przedsięwzięciem trudnym i czasochłonnym. Każda jednostkowa odmienność uczestników wymaga bowiem odpowiednich strategii badawczych, których forma najczęściej uzależniona jest od indywidualnej perspektywy użytkownika. Rzetelny proces gromadzenia wiedzy powinien bazować jednak na założeniu o równoprawnym uczestnictwie wszystkich podmiotów zaangażowanych w przedsięwzięcie.

W prowadzeniu badań użytkowników z różnorodnymi potrzebami bardzo ważna jest segmentacja odbiorców. Zabieg ten staje się nieodzownym, jeśli chcemy zaprojektować rzetelne rozpoznanie. Oczywiście naszym zadaniem jest przygotowanie jak najbardziej dostępnego narzędzia, ale wiemy zarazem, że poszczególne udogodnienia mogą znaleźć zastosowanie tylko w grupach o określonych wcześniej potrzebach.

Przygotowując rozpoznanie w zakresie projektowania uniwersalnego, powinniśmy kierować się zasadą samodzielności, która może być rozumiana jako możliwość autonomicznego wypowiedzania się (bądź udzielania odpowiedzi na zadane pytania) i maksymalnego włączenia uczestników niezależnie od rodzaju ograniczeń, które naszych respondentów dotyczą. Pomocne w realizacji zasady samodzielności może być wsparcie ze strony asystentów (np. badania wśród seniorów).



Udogodnieniem dla uczestników z dysfunkcją wzroku może stać się przykładowo zastosowanie wersji narzędzia z drukiem powiększonym, odpowiednie rozmieszczenie tekstu na stronie z uwzględnieniem właściwych odstępów między znakami, użycie czcionki bezszeryfowej oraz wysokiego kontrastu, usunięcia szumów tła oraz zwiększenie linearności czy adaptacja brajlowska.

Zabezpieczenie komfortu badanych z dysfunkcją słuchu może mieć miejsce poprzez zastosowanie alternatywnych i wspomagających metod komunikacji AAC - Augmentative and Alternative Communication, do których zalicza się różnorodne strategie polegające na wspieraniu bądź całkowitym zastąpieniu komunikatu werbalnego lub formy pisemnej elementami graficznymi. Poniższy rysunek prezentuje graficzne ujęcie idei i działań podejmowanych w ramach jubileuszowego trzydziestego Finału Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy z wykorzystaniem programu językowego Makaton.



Copyright ©KONi
www.makaton.pl
autor: dr B.B. Kaczmarek

Rysunek nr 1. Grafika ukazująca ideę i działania podejmowane w ramach WOŚP. Źródło: <https://www.makaton.pl/files/wosp.pdf>, dostęp w dniu 20.03.2023

AAC to systemy komunikacyjne bazujące na różnych rozwiązaniach graficznych, spośród których wyróżnić możemy:

- Picture Communication Symbols (symbole PCS),
- system symboli Widgit,
- symbole Blissa, gdzie słowa przedstawione są w postaci rysunku,
- program językowy Makaton,
- piktogramy,
- Mówik - polskie oprogramowanie do komunikacji wspomagającej i alternatywnej.

Poniższy rysunek prezentuje materiał do nauki słownictwa podstawowego i pobocznego opracowany w systemie PCS.



The Picture Communication Symbols ©1981-2015 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Przykładowe materiały wspierające edukację w zakresie słownictwa podstawowego. Źródło: <https://blogs.thesteppingstonesgroup.com/blog-post/aac-infusing-core-vocabulary-across-settings>, dostęp w dniu 20.03.2023

Zastosowane obrazki mogą opierać się na wizualizacjach prostych symboli przestrzenno-dotykowych zbliżonych do gestów wykorzystywanych w polskim języku migowym (PJM). Innym zabiegiem wspomagającym będzie dostępność tłumacza tego języka.

Potrzeby uczestników z niepełnosprawnością intelektualną bądź chorobami neurologicznymi mogą zostać po części zaspokojone poprzez zastosowanie standardów przygotowania tekstu łatwego do czytania i zrozumienia, rekomendowanych chociażby przez Biuro Pełnomocnika Rządu ds. Osób Niepełnosprawnych[1]. W tym zakresie przydatne są pytania o konstrukcji „połącz” / „uszereguj”, które jednocześnie powinny odwoływać się do osobistych wyborów, bliskich codziennym aktywnościom badanych.

Jeszcze innego podejścia wymagają przedsięwzięcia realizowane z dziećmi, w których należy bazować na możliwościach umysłowych, poznawczych, fizycznych oraz motorycznych określonej grupy wiekowej. Sytuacja badawcza w tym przypadku wymaga pewnego doświadczenia w radzeniu sobie z dynamicznie zmieniającymi się uwarunkowaniami komunikacyjnymi oraz umiejętności wychwytywania nastrojów małych respondentów i odpowiedniego na nie reagowania. Jak w przypadku wcześniejszych grup uczestników, rozpoznanie realizowane z udziałem dzieci wymaga zastosowania prostego języka, gdyż mają one bardzo zróżnicowane kompetencje w tym zakresie.

Uniwersalnym zabiegiem jest poinformowanie respondentów o wszystkich funkcjonalnościach narzędzia lub możliwościach indywidualnego dostosowania. Ważną zasadą jest też indywidualizowanie czasu, jaki trzeba poświęcić na udział w badaniu w zależności od potrzeb uczestników. Także wybór metody musi zawsze bazować na racjonalnych przesłankach wynikających z potrzeb respondentów oraz problemu, który poddajemy rozpoznaniu, a nie opierać się na osobistych preferencjach badacza.

Stworzenie uniwersalnego narzędzia badawczego jest bardzo trudne, ale można zaprojektować je tak, by było jak najbardziej wygodne dla wszystkich uczestników. Czasami jest to niemożliwe, więc warto zastanowić się, czy nie lepiej stworzyć kilka wersji tego samego narzędzia, które celowo kierowane będzie do odbiorców o różnych potrzebach (korzystną sytuacją jest, by wszelkie dostosowania konsultować z ekspertami w danej dziedzinie). Oczywiście w związku z tym wydaje się, by proces badawczy rozpoczynać od dogłębnego zapoznania się z problematyką poddawaną rozpoznaniu oraz różnorodnymi potrzebami osób w nim uczestniczących.

Bibliografia:

- Długosz P., *Od adaptacji do projektowania uniwersalnego w badaniach publiczności o różnorodnych potrzebach edukacyjnych i poznawczych*, [w:] *Badania w sektorze kultury. Przyszłość i zmiana*, red. A. Konior, O. Kosińska, A. Pluszyńska, Kraków 2021.
- Knopik T., Papuda-Dolińska B., Wiejak K., Krasowicz-Kupis G., *Projektowanie uniwersalne jako perspektywa metodyczna edukacji włączającej*, „Niepełnosprawność. Dyskursy Pedagogiki Specjalnej” 2021, nr 42.
- Konior A., Pluszyńska A., *Jak prowadzić badania odbiorców instytucji kultury ze szczególnymi potrzebami – praktyczne wskazówki*, [w:] *Badania w sektorze kultury. Dostępność*, red. A. Pluszyńska, K. Kopeć, M. Laberschek, Kraków 2022.
- Mościchowska I., Rogoś-Turek B., *Badania jako podstawa projektowania user experience*. Warszawa 2015.
- Przybylski Ł., Błaszczak M., *Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania*, Warszawa 2010.

[1] Informacja dla wszystkich. Europejskie standardy przygotowania tekstu łatwego do czytania i zrozumienia,
<https://www.power.gov.pl/media/13597/informacja-dla-wszystkich.pdf>, dostęp w dniu 10.03.2023