



UNITÀ 1 . ACCESSIBILITÀ DEI MEDIA
ELEMENTO 3. PROGETTAZIONE UNIVERSALE
COS'È LA PROGETTAZIONE UNIVERSALE?
Trascrizione video lezione

Slide 1

Unità 1, accessibilità dei media; elemento 3, progettazione universale;
video lezione: "Cos'è la progettazione universale?".
Sono Anna Matamala, dell'Università Autonoma di Barcellona.

Slide 2

In questa breve video lezione parlerò della progettazione universale, dei suoi sette principi e delle relative linee guida.

Slide 3

La progettazione universale può essere definita come la "progettazione di prodotti, ambienti e servizi utilizzabili da tutti, nella più larga misura possibile, senza necessità di adattamenti o di progettazione speciale".

Slide 4

Potete trovare questa definizione nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e nello standard numero EN 17161:2019 "Progettazione per tutti - Requisiti di accessibilità per prodotti, beni e servizi progettati secondo l'approccio "Design for all" - Ampliamento della gamma di utenti".

Nella convenzione delle Nazioni Unite è presente anche il seguente testo, incluso anche nella prima nota dello standard: "La progettazione universale non esclude dispositivi di sostegno per particolari gruppi di persone con disabilità ove siano necessari". Questo significa che se un servizio è progettato universalmente ma non soddisfa i bisogni di alcuni individui o gruppi, devono essere fatti degli accomodamenti ragionevoli per evitare la discriminazione fondata sulla disabilità.

Slide 5

La Convenzione delle Nazioni Unite definisce questi "accomodamenti ragionevoli" come le "modifiche necessarie e appropriate e gli adattamenti che non impongano un onere sproporzionato o eccessivo, adottati ove ve ne sia necessità in casi particolari, per garantire alle persone con disabilità il godimento e l'esercizio, su base di uguaglianza con gli altri, di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali".

Slide 6

Altri termini usati in riferimento alla progettazione universale e riconosciuti nello standard EN 17161:2019 sono: progettazione accessibile, progettazione per tutti, progettazione senza barriere, progettazione inclusiva e progettazione transgenerazionale.

Slide 7

Nel 1997 un gruppo della North Carolina's State University guidato da Ronald Mece ha proposto i sette principi della Progettazione Universale, che ora citerò testualmente.

Slide 8

Principio 1. Uso equo.

La progettazione è utile e vendibile a persone con vari tipi di disabilità.

Questo principio comprende a sua volta 4 linee guida:

- a) Fornire gli stessi mezzi a tutti gli utenti: identici laddove sia possibile, equivalenti laddove non lo sia.
- b) Evitare la segregazione o la stigmatizzazione degli utenti.
- c) Privacy e sicurezza devono essere fornite equamente a tutti gli utenti.
- d) Rendere la progettazione interessante per tutti gli utenti.

Slide 9

Principio 2. Uso flessibile.

La progettazione si adatta ad una vasta gamma di preferenze e abilità individuali. A questo principio sono associate 4 linee guida:

- a) Fornire la possibilità di scegliere i metodi di utilizzo.
- b) Adattare l'accesso e l'uso sia ai destri che ai mancini.
- c) Facilitare l'accuratezza e la precisione dell'utente.
- d) Fornire la possibilità di adattamento in base alla velocità del singolo utente.

Slide 10

Principio 3. Uso semplice ed intuitivo.

L'uso della progettazione è facile da capire, a prescindere dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle abilità linguistiche o dal momentaneo livello di concentrazione dell'utente. Questo principio comprende 5 linee guida:

- a) Eliminare la complessità non necessaria.
- b) Essere coerenti con le aspettative e le intuizioni dell'utente.
- c) Adattare ai più svariati livelli di alfabetismo e abilità linguistiche.
- d) Fornire incoraggiamenti e commenti efficaci durante e dopo il completamento dell'attività.

Slide 11

Principio 4. Informazioni percettibili.

La progettazione comunica all'utente le informazioni necessarie in modo efficace, a prescindere dalle condizioni ambientali e delle abilità sensoriali dell'utente. Le 5 linee guida associate a questo principio sono:

- a) Usare modalità diverse (illustrazioni, parole, tatto) per la presentazione ridondante delle informazioni essenziali.
- b) Fornire un contrasto adeguato tra le informazioni essenziali e le altre.
- c) Massimizzare la "leggibilità" delle informazioni essenziali.
- d) Differenziare gli elementi in modo che siano facili da descrivere (ad esempio, in modo che sia facile dare istruzioni o indicazioni).
- e) Assicurare la compatibilità con una certa varietà di tecniche o dispositivi usati dalle persone con disabilità sensoriali.



Slide 12

Principio 5. Tolleranza per gli errori.

La progettazione minimizza i pericoli e le conseguenze negative di azioni accidentali o non volute. Questo principio comprende a sua volta i seguenti principi:

- a) Organizzare gli elementi in modo da minimizzare i rischi e gli errori: gli elementi più utilizzati, sono i più accessibili; gli elementi rischiosi vanno eliminati, isolati o schermati.
- b) Avvertire riguardo i possibili rischi o errori.
- c) Fornire funzioni che siano a prova di errore.
- d) Scoraggiare le azioni incoscienti nelle attività che richiedono vigilanza.

Slide 13

Principio 6. Contenimento dello sforzo fisico.

La progettazione può essere usata in modo efficiente e comodo, con il minimo dello sforzo. Le linee guida legate a questo principio sono:

- a) Permettere agli utenti di mantenere una posizione neutra.
- b) Usare forze operative ragionevoli.
- c) Minimizzare le azioni ripetitive.
- d) Minimizzare lo sforzo fisico prolungato.

Slide 14

Principio 7. Misure e spazi idonee all'accesso e all'uso.

Sono fornite misure e spazi idonee per l'approccio, il raggiungimento, la manipolazione e l'uso, a prescindere dalla taglia, la postura o la mobilità dell'utente. Sono state proposte 4 linee guida per questo principio:

- a) Fornire un campo visivo chiaro per gli elementi importanti per ogni utente in piedi o seduto.
- b) Far raggiungere tutti i componenti comodamente ad ogni utente in piedi o seduto.
- c) Adattare in base alla dimensione della mano o della presa.
- d) Fornire uno spazio adeguato per l'utilizzo dei dispositivi di sostegno o di assistenza personale.

Il concetto di progettazione universale è stato molto influenzato da quegli approcci alla progettazione che tengono conto dei bisogni dell'utente e che lo mettono al centro del processo di progettazione.

Slide 15

Questa video lezione è stata preparata da Anna Matamala, dell'Università Autonoma di Barcellona. Potete contattarmi all'indirizzo anna.matamala@uab.cat.

Slide 16

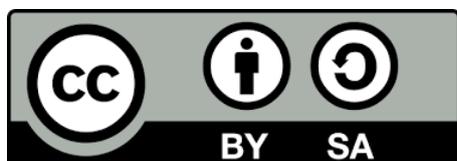
Foto

Fonti: pixabay.com, publicdomainvectors.org, pexels.com.

Licenza: : [Pixabay License](https://pixabay.com), [CC0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), [Pexels License](https://pexels.com).

Copyright and disclaimer: The project EASIT has received funding from the European Commission under the Erasmus+ Strategic Partnerships for Higher Education programme, grant agreement 2018-1-ES01-KA203-05275.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Partners:





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

