

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

УД - что это такое?

- Универсальный дизайн – это дизайн продуктов и объектов, которые могут в полной мере использоваться всеми людьми без необходимости специальной адаптации или специального дизайна.

Универсальный дизайн – это не

...Доступный дизайн

- **«Доступный дизайн»** - определяется юридическими требованиями (СНиПы), которые ограничены определенными видами мест, устанавливают лишь минимальные стандарты и фокусируются на конкретных пользователях, особенно людях, использующих инвалидные коляски.
- **Универсальный дизайн** – это отношение к дизайну, которое основывается на развивающейся базе знаний о передовых методиках, а не фиксированных стандартах.

Универсальный дизайн – это не

...Вспомогательная технология

- **Универсальный дизайн** предполагает разнообразие пользователей, ситуаций и интегрирует гибкость.
- ОДНАКО он работает на общем, а не на личном уровне.
- Вспомогательная технология работает на личном уровне и помогает преодолеть сложности, которые некоторые испытывают даже при использовании полностью интегрированного универсального дизайна.

Универсальный дизайн – это...

...концепция дизайна

- **Универсальный дизайн** предлагает подход к дизайну мест, вещей, информации, общения и нормативов:
- который фокусируется на пользователе
- который служит максимальному спектру людей, не требуя специального или отдельного дизайна...
- рассчитывает на разнообразие возрастов, культур и способностей и по достоинству его оценивает

Принципы универсального дизайна



1. Равенство в использовании

- Дизайн должен быть предназначен для использования людьми с разными физическими возможностями.
- Обеспечьте равные условия использования продукта для всех потребителей, всегда, когда это возможно, если невозможно создайте эквивалент.
- Избегайте выделения какой-либо группы пользователей или навешивания ярлыков.
- неприкосновенность личной жизни, безопасность и надежность должны быть доступны всем пользователям.
- Делайте дизайн привлекательным для всех потребителей.

Универсальность и удобство

- Дизайн полезен и пригоден людям с разными возможностями
- Создаваемая среда, изделие и т.п. должны быть изначально универсальными, т.е. ориентированными не на какую-то группу людей, а удобными для всех, независимо от их способностей и возможностей



2. Гибкость в использовании

- Дизайн должен соответствовать множеству разнообразных индивидуальных предпочтений и способностей.
- Обеспечьте пользователю выбор способа использования продукта.
- Учитывайте особенности правшей и левшей при использовании.
- Помогите пользователю правильно и аккуратно использовать продукт.
- Обеспечьте адаптируемость под темп пользователя.

Гибкость в использовании

- Дизайн включает широкий диапазон индивидуальных предпочтений и возможностей
- Необходимо учитывать широкий спектр индивидуальных предпочтений и способностей



3. Простой и интуитивно понятный дизайн

- Как использовать продукт должно быть понятно любому пользователю, независимо от опыта, знаний, языковых навыков и уровня концентрации в данный момент.
- Устраните ненужную сложность.
- Согласуйте дизайн с пользовательскими ожиданиями и интуицией.
- Учитывайте различные уровни грамотности и языковых знаний.
- Располагайте информацию с учетом её важности.
- Обеспечьте эффективные подсказки и ответную реакцию во время и после выполнения задачи.

Простое интуитивное использование

- Легко понять, как использовать дизайн, независимо от опыта, знаний, языковых навыков и текущего уровня концентрации внимания пользователя
- Понимание не должно зависеть от практического опыта пользователя, уровня образованности, его прежних умений



4. Легко воспринимаемая информация

- Дизайн должен эффективно сообщать пользователю необходимую информацию, независимо от условий окружающей среды и особенностей восприятия самого пользователя.
- Используйте различные способы (визуальные, вербальные, осязательные) для многократного представления важной информации.
- Отделяйте главную информацию от второстепенной.
- Самая важная информация должна быть представлена максимально понятно.
- Отделяйте элементы так, чтобы их можно было легко описать (облегчите процесс понимания инструкций и указаний).
- Обеспечьте совместимость с различными технологиями и средствами, которые используют люди с ограниченными возможностями.

Различимая информация

- Дизайн эффективно передает пользователю необходимую информацию, независимо от обстановки и возможностей пользователя
- Необходимо обеспечить эффективность и доступность информации для людей с различными сенсорными способностями и в различных условиях окружающей среды



5. Недопущение ошибки

- Дизайн должен свести к минимуму опасность или негативные последствия случайных или непреднамеренных действий.
- Организуйте элементы так, чтобы свести к минимуму опасности и ошибки: часто используемые элементы должны быть самыми доступными; опасные элементы нужно изолировать, устранить или обезопасить.
- Обеспечьте наличие предупреждений об опасностях или ошибках.
- Обеспечьте отсутствие опасных последствий при выходе из строя.
- Препятствуйте совершению неосознанных действий при выполнении важных задач.

Устойчивость к ошибкам

- Дизайн минимизирует опасность и нежелательные последствия случайных, ненамеренных действий
- Необходимо уменьшить риски любых ошибочных действий



6. Низкое физическое усилие

- Потребитель должен максимально эффективно и комфортно пользоваться дизайном, прилагая минимум усилий.
- Сделайте так, чтобы пользователь мог оставаться в удобном для него положении.
- Используйте разумные значения для усилий.
- Минимизируйте повторяющиеся действия.
- Сведите к минимуму необходимость применения продолжительного физического усилия со стороны пользователя.

Минимальность усилий

- Дизайном можно эффективно и удобно пользоваться с минимумом усталости
- Должны быть обеспечены эффективность, комфорт для минимизации усталости



7. Размер и пространство для доступа и использования

- Соответствующий размер и пространство должны быть обеспечены для удобного подхода, доступа, манипуляции и использования продукта любым пользователем, не зависимо от его роста, фигуры или подвижности.
- Обеспечьте видимость важных элементов для любого сидячего или стоячего пользователя.
- Обеспечьте легкий доступ ко всем важным элементам для любого сидячего или стоячего пользователя.
- Предусмотрите различные варианты размеров руки и силы сжатия.
- Обеспечьте достаточно места для использования вспомогательных средств или личного помощника.

Размер и пространство для похода и использования

- Для подхода, контакта, манипуляции и использования должно быть предоставлено пространство адекватных размеров, независимо от размера тела пользователя, позы или мобильности
- Достижимость, удобство использования любым человеком



Таким образом:

- Все эти правила лежат в основах проектирования, доступности, юзабилити, эргономики.
- Многие из них легко адаптируются под требования к созданию доступной среды,
- поэтому в процессе обследования и паспортизации объектов должно быть учтено максимальное их количество, чтобы создать качественный дизайн.

