



Statens
Kunsthåndværk og design

INSPIRATIONSGUIDE TIL UNIVERSELT DESIGN

Kunsthåndværk og design

BEVICA
FONDEN

ENACT
LAB



INDHOLD:

HVAD

- Begrebet
- Anvendelse

HVORFOR

- Udgangspunktet
- Blinde vinkler i design
- For designere og kunsthåndværkere
- Den store dagsorden

HVORDAN

- Værdi, proces og løsning
- Værktøjer

MÅLGRUPPER

- Tre cases

BEST PRACTICE

VIL DU VIDE MERE?

S.3

s. 3

s. 4

S.5

s. 5

s. 6

s. 7

s. 8

S.9

s. 9

s. 9

S.12

s. 14

S.20

S.21

Indholdet i inspirationsguiden til universelt design er udarbejdet sammen med Camilla Ryhl, Forskningsdirektør i Bevica Fonden og Universal Design Hub.



HVAD

BEGREBET

Begrebet 'universal design' blev udviklet i 1980'erne af den amerikanske arkitekt og designer Ronald Mace som en reaktion mod 'særligt design' til personer med handicap. Mace definerede i starten universelt design som:

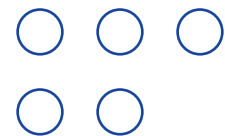
"Simply a way of designing a building or facility at little or no extra cost so it is both attractive and functional for all people disabled or not" (Mace 1985).

Universelt design er derfor ikke det samme som design, der tager hensyn til personer med handicap, men meget mere end det. Maces definition er efterfølgende blevet inkluderet i FN's konvention om rettigheder for personer med handicap:

"Universal design" means the design of products, environments, programmes and services to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design. "Universal design" shall not exclude assistive devices for particular groups of persons with disabilities where this is needed. (UN CRPD, 2006)

Andre definitioner af universelt design er kommet til senere, som definerer begrebet bredere og med udgangspunkt i social inklusion, diversitet og deltagelse:

"Universal Design (UD) is a design process that enables and empowers a diverse population by improving human performance, health and wellness, and social participation." (Steinfeld and Maisel, 2012)



ANVENDELSE

Universelt design er mest anvendt inden for arkitektur og uddannelse, men det kan anvendes i hvilken som helst design-sammenhæng.

Når universelt design anvendes indenfor kunsthåndværk og design, skal det ikke ses som et benspænd, krav eller barriere, designerne og kunsthåndværkerne skal overkomme for at arbejde med handicap. Det kan i stedet ses som et greb, program, service eller metode til at:

1. Skubbe til faggrænser, udforske håndværk og materialer. Universelt design kan også udfordre konventioner og tænke nyt og anderledes omkring betydningen af design og den kunstneriske dimension i hverdagen.
2. Hjælpe den æstetiske, funktionelle og oplevelsesmæssige kvalitet inden for fagområdet ved at inspirere med nye perspektiver, nuancer og refleksioner over fagområdet, dets arbejdsprocesser og produkter.
5. Skabe nye samarbejdsmuligheder og konstellationer med aktører og brugere, der normalt ikke engageres i designprocesserne, fx personer med funktionsnedsættelse og de foreninger, organisationer og institutioner, der arbejder for og med dem.
5. Forholde sig kritisk, etisk eller løsningsorienteret til samfundsmæssige udfordringer. Det kan fx være social ekskludering, marginalisering og stigmatisering af visse personer og samfundsgrupper. Det er derfor en måde at opnå en bredere relevans og legitimitet.



Tekstilkunstner Hanne G og møbelkunsthåndværker Rasmus Bækkel Fex har sammen med 987 borgere fra hele Danmark skabt værket LIGHTHOPE i forbindelse med nedlukningen af Danmark som følge af COVID-19 krisen. Ved at inddrage forskellige borgeres perspektiver og lade dette skabe værket, er det et udtryk for universelt design. Foto: Trapholt.

HVORFOR

UDGANGSPUNKTET

Da Ronald Mace udviklede universelt design som begreb, var det i reaktion mod særlige løsninger specifikt for personer med handicap. Trods gode hensigter og ønsket om det modsatte kom disse handicappløsende løsninger til at udstille mennesker med handicap, fordi der er indlejret et 'dem og os' i løsningerne (Ryhl 2021).

Mace ønskede at gøre op med 'dem og os' og samle brugerne af design i et 'vi'. Maces formulering af universelt design skulle derfor tydeliggøre, at brugen af inkluderende omgivelser omhandler os alle som et 'vi'.

BLINDE VINKLER I DESIGN

Hvordan skaber man et 'vi' i kunsthåndværk og design? Når mennesker tænker og handler, gør det altid ud fra vores eget første-persons perspektiv. Dvs. med de erfaringer, kompetencer og vaner, vi har fået igennem livet. Med den krop og de følelser, vi lever med – og igennem de sociale vilkår og rammer af kultur og normer, vi kommer fra og eksisterer i. Dette gør, at vi har blinde vinkler, når vi skal forstå andre mennesker.

Det gør sig også gældende inden for kunsthåndværk- og designområdet. Faren er derfor, at når der udvikles designløsninger til det offentlige rum, så indlejres de blinde vinkler ubevidst, og designløsningen bliver i sidste ende noget, hvor kun designernes og kunsthåndværkernes perspektiv er inkluderet. I værste fald giver produktet kun mening for personer, der kan relatere til disse perspektiver, og det er også kun dem, der kan interagere med produktet eller få værdi af det.

For andre befolkningsgrupper kan produktet blive meningsløst og utilgængeligt – sågar marginaliserende og stigmatiserende, idet designet udstiller disse personers anderledes perspektiv på verden.

Denne eksklusion opstår i mange tilfælde for personer med handicap. Universelt design skal ikke forstås som det at designe for personer med handicap i sig selv. Det er derimod en måde at tage afsæt i en vision om at skabe ligeværdige løsninger for alle, så alle kan deltage i samfundet på lige vilkår.

Værket 'Resonans' indgår i installationen 'Different Bodies', der udfordrer publikums forhold til kroppen. I Resonans præsenteres publikum for glasbeholdere i forskellige former og størrelser. Netop fordi værket præsenterer skønheden i diversiteten af glasbeholdere, som symboliserer skønheden ved forskellige kroppe, er værket universelt design.

Foto: Det Kongelige Akademi.



FOR KUNSTHÅNDVÆRKERE OG DESIGNERE

Arbejdet med universelt design kan overordnet betyde tre ting for designere og kunsthåndværkere:

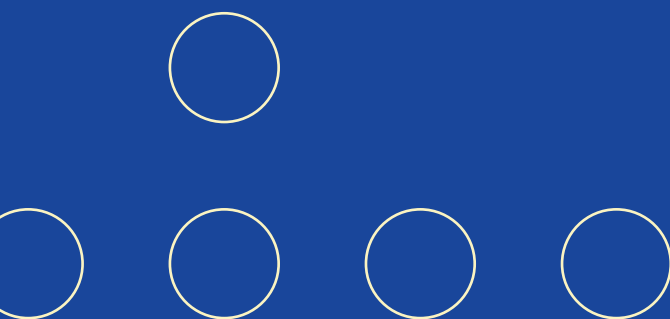
- 1. Høj kvalitet:** Universelt design er et greb, program, service og en metode, som kan gøre kunsthåndværkere og designere bevidste om deres eget perspektiv og hjælpe til at udforske og udfordre de strukturer, konventioner, perspektiver og blinde vinkler, der eksisterer indenfor fagområdet. På den måde kan universelt design være med til at højne den æstetiske, funktionelle og oplevelsesmæssige kvalitet inden for kunsthåndværk og design.
- 1. Øget interaktion:** Universelt design er et greb, program, service og en metode til at åbne designet og dermed åbne designløsningerne for flere brugergrupper. Det kan være igennem udviklingsprocessen, hvor nye samarbejder med flere forskellige aktører og brugere kan opstå – eller i forhold til slutproduktet, der inviterer til langt større interaktion for flere brugere.
- 1. Øget relevans:** Universelt design er et greb, program, service og en metode til at skabe en større og bredere relevans og legitimitet ved at forholde sig kritisk, etisk eller løsningsorienteret til samfundsmæssige udfordringer. Det kan fx være social ekskludering, marginalisering og stigmatisering af visse personer og samfundsgrupper. På den måde favner designprocessen og løsningerne løftet, Leaving No One Behind, i FN's verdensmål for bæredygtig udvikling. Det løfte fremhæver, at ingen personer eller samfundsgrupper må blive efterladt i vores fælles, globale bæredygtige udvikling, hvilket også gælder i udviklingen og udarbejdelsen af design produkter og løsninger.

DEN STORE DAGSORDEN

At ingen lades tilbage, er et helt afgørende og grundlæggende princip for intentionen med verdensmålene (Ryhl 2021). Det er nødvendigt, at alle inddrages i den bæredygtige udvikling, både fordi implementeringen af verdensmålene ikke skal skabe et nyt 'dem og os', og fordi alle ressourcer og kompetencer skal inddrages i udviklingen, hvis det skal lykkes. Den bæredygtige udvikling er kun bæredygtig, hvis alle deltager og bidrager.

Når man som kunsthåndværker og designer arbejder med verdensmålene, er det væsentligt hele tiden at spørge sig selv, om vi har ladet nogen tilbage. Har vi sikret, at alle er inkluderet, at alle kan bidrage, at alle ressourcer og kompetencer er i spil? Når man arbejder med verdensmålene, så skal beslutninger og tiltag kvalitetssikres ift. Leaving No One Behind ift.

Det er derfor væsentligt at finde løsninger, der bidrager til, at netop alle kan deltage, og det er i den sammenhæng, at universelt design kan virke som en løstestang.



Iben Høj har inviteret 778 borgere ind i hendes projekt 'Grænse-se stine', hvor deltagerne broderede i stof med forskellige nuancer. Sammen har de skabt værket bundet sammen af stof og forskellige nuancer, men med personlige aftryk af deltageres forskellige broderede motiver. Værket er et udtryk for universelt design, fordi det er borgernes perspektiver, værket tager udgangspunkt i. Foto: Trapholt.

HVORDAN

VÆRDI, PROCES OG LØSNING

Værdi: Værdimæssigt arbejder begrebet med et menneskesyn, der tilbyder en forståelse for forholdet mellem behov og løsning, og påpeger at diversitet i brugerbehov kræver diversitet i løsninger. Den værdibaserede forståelse for både problem og løsning kan anvendes i alle skalatrin og niveauer såvel som i design af produktet og løsningen. Hvis kunsthåndværkere og designere allerede i udviklingsprocessen integrerer universelt design ind i projektet, vil det definere valg, prioriteringer og beslutninger gennem hele processen. Og det styrker kvaliteten og niveauet af inklusion i den færdige løsning.

Proces: Procesmæssigt kan man arbejde med universelt design som en bærende værdi gennem hele processen. Dermed kan man sikre, at proces, kompetencer, brugerdeltagelse, samarbejde, ekspertviden, dialog og beslutninger informeres af en universelt design-tilgang.

Løsning: Løsningerne kan universelt design fortolkes på to måder:

Den enkelte løsning: Den enkelte løsning som rummer alle og passer til alles behov, når det er muligt.

Et katalog af løsninger: Et samspil af løsninger, der giver den enkelte bruger mulighed for at finde den løsning,

som er meningsfuld for brugen og deres behov. Fx kan der udarbejdes tre måder at komme ind i en bygning eller at bruge et designprodukt eller løsning på, og det er samspillet mellem de tre løsninger, der tilsammen udgør den universelle designløsning (Ryhl & Frandsen 2016).

VÆRKTØJ

For at gøre arbejdet med universelt design mere konkret og operationelt kan man med fordel arbejde ud fra de syv principper og konkrete retningslinjer for universelt design. Derudover kan man også benytte 'de otte mål', hvis man ønsker at designe universelt (Ryhl 2021).

DE SYV PRINCIPPER

De syv principper er udarbejdet med en forklarende tekst og 3-5 retningslinjer (se The Principles of Universal Design for de oprindelige principper). I nedenstående er principperne oversat i den forklarende tekst*.

Princip 1 – Retfærdige brug

Designet skal være brugbart for personer med forskellige evner, hvilket betyder, at alle brugere skal have samme brugsmuligheder, hvis ikke præcis samme muligheder, så på en lignende måde. Designet skal appellere til alle brugere og sørges for privatliv, sikkerhed og tryghed for alle for at forhindre stigmatisering af bestemte grupper eller personer.

*De syv principper er oversat af Enact:lab med inspiration fra Rumsans, med det formål at gøre dem lettere anvendelige for designere og kunsthåndværkere."



Princip 2 – Flexibelt i brug

Designet skal imødekomme en bred række af individuelle præferencer og evner, så det giver flere brugsmuligheder, som brugeren kan vælge imellem. Designet kan fx være brugbart og tilgængeligt for både højre- og venstrehåndede, og samtidig tilpasses den enkelte brugers bevægelighed og hastighed.

Princip 3 – Enkelt og intuitivt design

Designet skal gøre brugen nem at forstå, uanset brugerens erfaringer, viden, sproglige færdigheder eller nuværende koncentrationsniveau. Unødvendig kompleksitet skal fjernes, og man skal sikre sig, at designet er i overensstemmelse med brugerens forventninger og intuition – og kun informere i forhold til relevans.

Princip 4 – Let genkendelig og mærkbar information

Designet skal kommunikere nødvendig information effektivt til brugeren, uanset omgivelsernes betingelser eller brugerens sensoriske evner. Benyt flere formidlingsmåder (billedlig, verbal, taktil), så nødvendig information om designet kan forstås med brug af flere forskellige sanser. Der skal også være tilstrækkelig kontrast mellem informationen, eksempelvis på et skilt og omgivelserne, og der skal implementeres løsninger, som gør informationen kompatibel med diverse hjælpemidler.

Princip 5 – Tolerance for fejl

Designet skal minimere farer og negative konsekvenser af utilsigtede handlinger eller ulykker. Sørg for, at der tilbydes fejlsikre funktioner, samt at de mest brugte funktioner eller elementer er mest tilgængelige, mens de, der udgør en risiko, ikke er det. Samtidig skal der gives advarsler om farer og fejl.

Princip 6 – Lille fysisk indsats

Designet kan bruges effektivt, komfortabelt og med et minimum af anstrengelse. Designet skal tillade brugeren at anvende funktioner og elementer med en neutral kropsholdning og skal minimere gentagelse og vedvarende fysisk indsats.

Princip 7 – Rum og plads nok

Designet har tilstrækkelig rummelighed og er indrettet med plads, så brugeren kan komme til, nå og bruge designet uanset kropsholdning, holdning, mobilitet og brug af ledsager og hjælpemidler. Det betyder også, at alt skal kunne ses og nås fra såvel stående som siddende positioner, samt at designet tillader variationer i hånd- og grebsstrukturer.



DE OTTE MÅL

Ud over de syv principper er der de otte mål, som man kan arbejde efter (se Goals of Universal Design for de oprindelige mål).

- 1 Passe til alle kroppe**
Imødekommer et bredt spektrum af kropsstørrelser og evner.
- 2 Komfort**
Holder krav inden for rimelige grænser i forhold til kropsfunktion.
- 3 Bevidsthed**
Sikrer at nødvendig brugsinformation let kan forstås.
- 4 Forståelse**
Sørger for at betjeningsmuligheder er klare, entydige og intuitive.
- 5 Velvære**
Bidrager til sundhedsfremme, forebyggelse af sygdom og beskytter mod uheld.
- 6 Social integration**
Behandler alle grupper med værdighed og respekt.
- 7 Personlig tilpasning**
Indarbejder valgmuligheder og mulighed for at udtrykke individuelle præferencer.
- 8 Respekt for kontekst**
Respekterer og styrker kulturelle værdier og den sociale og miljømæssige kontekst for ethvert designprojekt.

MÅLGRUPPER

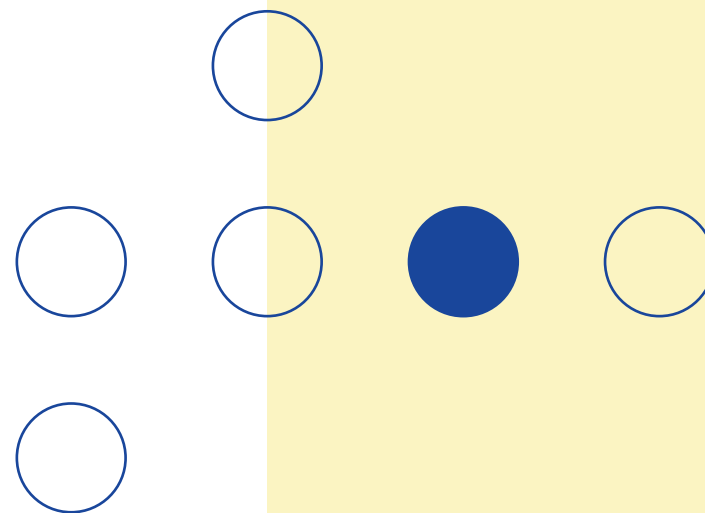
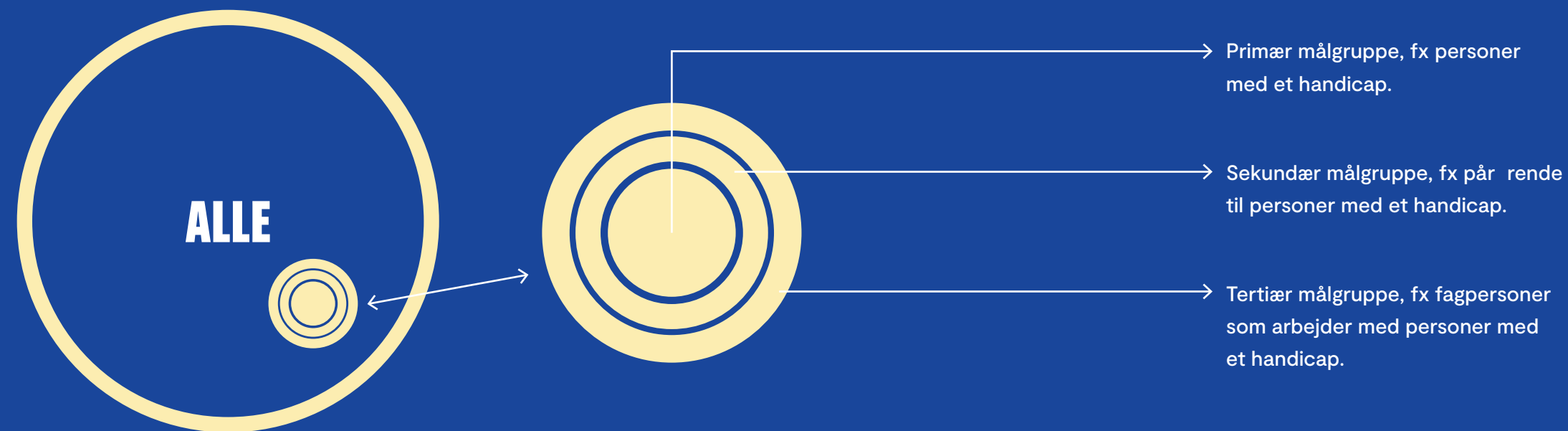
Universelt design har fokus på hele bredden af brugerbehov, men det kan virke umuligt at lade sig være for alle. Derfor må man starte i et hjørne med en brugergruppe. Her er det vigtigt at være bevidst om brugerbehov for den specifikke målgruppe, som man har fokus på, og hvilke bevidste valg man har taget om de målgrupper, som man ikke har inkluderet. Dog er det vigtigt, at man ikke ekspli-

cit ekskluderer nogen, hvis det fortsat skal være universelt design, man arbejder med.

Ved at lave grundig research og vidensindsamling, hvor man har inkluderet målgruppen, kan man undgå blinde vinkler, hvor man overser vigtige aspekter af brugerbehov.

Selvom målgruppen for universelt design er alle, kan man alligevel skelne mellem forskellige under målgrupper. For at alle kan blive brugere af designet på lige fod, kan det netop være, at brugere skal inkluderes i designprocessen på forskellige måder.

Forskellige målgrupper bruger måske designet på forskellige måder, og har man den forståelse for målgrupper kan man skabe design, som rummer flere forskellige brugerbehov.



OVERVEJ I DIN DESIGNPROCES

1. Hvem er din primære målgruppe, hvilke brugerbehov har de, og hvordan vil du interagere med din målgruppe i udviklingen af designløsningen?
2. Hvordan påvirker det din designløsning at skelne mellem forskellige målgrupper, og udelukker dit design andre brugergrupper?
3. Anvender brugerne i målgruppen designet på forskellige måder?
4. Kræver dit design, at du tester på specifikke målgrupper og/eller flere forskellige målgrupper?
5. Kræver formidling af dit design formidling til forskellige målgrupper?

På de næste sider kan du læse om tre designeksempler, hvor designere og kunsthåndværkere har arbejdet med universelt design og specifikke målgrupper på hver deres måde. Fælles for dem er, at de med projektstøtte fra Bevica Fonden og Statens Kunstfond, har prøvet at oversætte og omsætte universel design, så det giver mening for deres egne designprocesser.

CASE 1:

TAKTILE SANSEOBJEKTER

Designer Hân Phams overordnede vision med projektet, hvor hun udvikler taktile sanseobjekter, er, at styrke relationen mellem plejehjemsbeboere med demens, deres pårørende og fagpersonalet på plejehjemmet. Ved at give mennesker med demens mulighed for at genkalde gamle minder kan de bedre opnå ro i hverdagen.

Håns projekt går ud på at designe og producere et katalog af designløsninger, der kan findes og mærkes på og derigennem vække en nysgerrighed hos den demente plejehjemsbeboer. Disse sanseobjekter skal placeres frit i rummet, på væggene og tæt på kroppen. I modsætning til de simple, naturlige taktile sanseobjekter, får beboerne, deres familier og fagpersonale mulighed for at opleve, hvordan gamle minder vækkes til live og nærværet med andre styrkes.

På den måde er Håns design et eksempel på universelt design, i og med det overordnede mål med de taktile sanseobjekter er velvære (Mål 5) for plejehjemsbeboerne, samtidig med at de styrker den relationelle kontekst mellem beboer, familier og fagpersonalet på plejehjemmet (Mål 8). For at opnå disse mål arbejder Hân med fokus på især universel design principperne 2-4, så brugen af de taktile sanseobjekter giver mening for plejehjemsbeboerne med demens. Dvs. objekterne skal være lette og intuitive at bruge, de skal kunne bruges på flere forskellige måder, og brugen skal være genkendelig og mærkbar.

Gennem mange tværfaglige undersøgelser af plejehjemsbeboernes måder at interagere med sanseobjekter på, har Hân opnået et unikt og indgående kendskab til forholdet mellem taktil sansning og kognitive evner såsom hukommelse og fokus hos demente. Det er netop i denne inddragelse og samspil med beboerne og deres brug af designprodukterne, at Hân har fundet inspiration til både at udvikle de nye sanseobjekter (jf. principperne) og evaluere deres effekt (jf. målene).



Designer Hân Pham

UDVIKLING & EVALUERING AF DESIGN

Hân udvikler nye meningsfulde sanseobjekter ved at arbejde med brugerinddragelse. Ved at involvere mennesker med demens i udviklingsprocessen har de direkte indflydelse på de prototyper, der udvikles.

Men brugerne af hendes produkter er ikke kun plejehjemsbeboere med demens (primær målgruppe). Det er også deres pårørende (sekundær målgruppe) og fagpersonalet (tertiær målgruppe). Måden, Hân vurderer, hvordan produktet virker, afhænger derfor også af, hvilken målgruppe hun beskæftiger sig med.

OBSERVATION

Eftersom hendes primære målgruppe er mennesker med demens, kan en metode som klassiske interviews være en udfordring. Det er derimod mere givende at iagttage denne målgruppes brug af produktet både alene og med de andre målgrupper gennem observation. Gennem opmærksomme iagttagelser af hvordan de interagerer med prototypen, samler Hân sine observationer i logbogsformat og ser derfra efter mønstre i sine iagttagelser. På den måde kan hun gennem observation strukturere hendes erfaringer i en systematisk evaluering af prototypernes virkning, hvor hun bl.a. har set, hvordan prototyperne har ændret den individuelle adfærd hos beboerne ved at gøre dem mere rolige og nærværende.

INTERVIEWS

Udover observation arbejder Hân med interviews som et evalueringsværktøj. Her interviewer hun pårørende og personale for at få en større indsigt i deres oplevelse med produktet. På den måde opnår hun viden omkring pårørende og personales bedste oplevelser af situationen og kan derfor også indsamle viden omkring, hvordan deres relation med beboeren ændres med brug af prototyperne. Bl.a. har hun fået beskrevet, hvordan pårørende og fagpersoner også oplever beboernes ændrede adfærd.

CASE 2:

PLADSEN TIL DIG

Designeren Anker Bak arbejder med at skabe et produkt, der skal fremme lethed for alle i det offentlige rum. Dette gør han i projektet Pladsen til dig, hvor han skaber bænke med en fjedrende funktion, sådan at bevægelsen i at sætte og rejse sig fra en bänk bliver lettere. Selve navnet Pladsen til dig indebærer elementer af universelt design, hvor både produktet, lokationen og brugeren er tænkt ind.

Bænken er udviklet efter talrige forsøg med en divers gruppe af mennesker i forskellige højde- og vægtklasser med øje for at kunne designe en bänk, der kan komme alle til gavn. Bænkens fjedrende funktion har dog primært til formål at hjælpe mennesker med begrænset bevægelighed med at rejse sig fra bænken, så derfor er det hovedsageligt seniorers brug af designet, Anker har haft fokus på at undersøge.

Dermed er Ankers bänk et eksempel på en universel designløsning, hvor målet er at designe en bänk som kan passe til alle kroppe, uanset alder og funktion (Mål 1). Bænken rummer nemlig en understøttende hjælp til seniorer og mennesker med nedsat bevægelighed, men dens vippede effekt og æstetiske udtryk kommer alle til gode. For at opnå målet, har Anker fokus på den retfærdige brug af bænken (Princip 1), som betyder at den er brugbar for alle personer, samtidig med at brugen kun skal kræve lille fysisk indsats (Princip 6). For at sikre, at han opnår sit mål og designer i overensstemmelse med principperne har Anker inddraget flere målgrupper i forskellige testfaser i sin design proces.



Designeren Anker Bak

TEST AF DESIGN

Anker har arbejdet med test af sit design gennem to testfaser. Først ved at præsentere skitser af bænken gennem visuelle illustrationer af bænken (visuelle tests) og derefter ved at lade en gruppe af brugere benytte bænken (fysiske tests). I begge henseender har han samlet en gruppe af testpersoner, som har vurderet hans design ud fra forskellige parametre. Eftersom bænken er designet til gavn for alle – uagtet funktionsevner, vægtklasser, højder, alder – har han i rekrutteringen til testene også haft fokus på at rekruttere en mangfoldig gruppe. Men da det også er mennesker med nedsat bevægelighed, heriblandt seniorers, behov, hans design skal kunne rumme, har test på netop denne målgruppe været helt essentiel.

VISUELLE TESTS

Anker har testet bænkens design ved at præsentere visuelle skitser af bænken fra forskellige vinkler for testgruppen. Ved dels at spørge ind til testgruppens tidligere erfaringer med bænke og testgruppens opfattelse af bænkens design og formodninger om dens funktionalitet har Anker indsamlet umiddelbare indtryk af bænken. Disse førstehåndsindtryk har givet Anker en indikation af, hvordan testgruppen opfatter bænken, hvilket har gjort det muligt at justere på designet.

FYSISKE TESTS

En stor del af bænkens design er dens faktiske funktionalitet. Det har derfor været helt centralt for Anker at foretage fysiske tests for at balancere den fjedrende effekt i bænken i bevægelserne i at sætte sig, sidde og rejse sig igen. Her har han blandt andet medbragt bænken på et plejehjem og iagttaget seniorers brug af bænken. Observationen af seniorernes måder at interagere med bænken på har givet Anker mulighed for at tilpasse prototyperne til netop deres behov.

På den måde har de to testfaser bidraget til en bredere forståelse for produktets funktion og brugernes behov, som Anker har omsat til at videreudvikle sit design.

CASE 3:

TACTUS

Studio 21st består af Thalia Steffensen og Malou Frandsen og er en tværfaglig designvirksomhed, der skaber universelt designede produkter. I projektet Tactus udvikler de et taktilt læringsredskab, som skal bidrage til det gode læringsmiljø, hvor både elever og lærere kan koncentrere sig.

Børn kan være meget energiske og have udfordringer med at sidde stille og lytte i længere tid i skolen. De har et stort behov for bevægelse og aktivering af følelsens gennem ”dimseri”. I læringsituationer prøver eleverne hver især at indfri dette behov via diverse aktiviteter, der ofte larmer og skaber unødvendige forstyrrelser og konflikter, som udfordrer det gode læringsmiljø. Tactus fungerer som et supplement til den eksisterende undervisning og monteres på elevernes borde.

”Tactus er et taktilt læringsredskab, som anerkender og imødekommer elevers individuelle behov for bevægelse og aktivering af følelsens gennem et intuitivt og lydligt brug.”

For Studio 21st er målet med det taktile læringsredskab at brugen er let forståelig (Mål 3) og intuitiv (Mål 4), og at brugen er med til at styrke læringskonteksten og relationen mellem elever og lærer (Mål 8). For at opnå disse mål arbejder Thalia og Malou med fokus på især universel design principperne 3 og 4, så Tactus kan bruges enkelt og intuitivt, samtidig med den at aktiverer elevernes taktile sanser.

For at sikre deres design mål og principper har Thalia og Malou arbejdet med brugerinddragelse i form af observationer, interviews og workshops, for at udvikle deres prototyper. Desuden har de også arbejdet med brugerinddragelse i formidlingen af deres produkt.

FORMIDLING AF UNIVERSELT DESIGN

Tactus er udviklet med fokus på indskolingselever som deres primære målgruppe, mens deres skolelærere er en sekundær målgruppe, eftersom det er dem, der faciliterer elevernes brug af Tactus i klasselokalet. Det er derfor helt centralt at forstå, hvordan de to forskellige målgrupper bruger designet.

Lærere kan gøre brug af Tactus som et læringsredskab i en læringskontekst og kan rammesætte børnenes brug af Tactus i forskellige læringsprocesser for at opnå ro og koncentration.

Hos børnene har Tactus endnu en funktion. For dem er Tactus også noget, der ligger på bordet, som de kan ’dimse’ med og som tilfredsstiller deres behov for bevægelse, aktivitet og ’dimseri’. Brugen af designet hos de to målgrupper kalder derfor på forskelligartet formidling.

INDDRAGELSE AF FORSKELLIGE MÅLGRUPPER

For at udvikle formidlingen af Tactus har Studio 21st inddraget de to forskellige målgrupper gennem observation, interviews og workshops. Her har Studio 21st undersøgt mange forskellige læringskontekster – forskellige klasser i indskoling, forskellige fag og læringsituationer, på forskellige tidspunkter af dagen og forskellige dage i ugen. Desuden har de også undersøgt læringskontekster i specialskoler.

Når Studio 21st inddrager deres målgrupper på denne måde kan de forstå deres forskellige behov, og dermed formidle Tactus klarere. Eksempelvis har Studio 21st set muligheden for også at formidle produktet til elever og lærere i ældre klasser i skolen samt til medarbejdere, som sidder i store fælleskontorer, hvor der er meget larm pga. ’dimseri’.



UNIVERSELT DESIGN:

BEST PRACTICE

I nedenstående er der samlet en række af de typiske problemer og udfordringer, som man kan lide at ind i, hvis man vil arbejde med universelt design:

VIDENSINDSAMLING

- Brugerbehov: Prøv at gentænke din tilgang til målgrupper. Overvej, om der er særlige forhold relateret til specifikke og almene brugerbehov, som kan være vigtige at undersøge nærmere, inden konceptudvikling af designet.
- Research: Overvej, hvordan du kan researche på forskellige målgrupper og deres behov. Findes der viden på området, du kan tage udgangspunkt i? Hvem kan du tage kontakt til? Hvordan vil du spørge dem til råds?
- Integration af viden: Overvej, hvordan den indsamlede viden bedst integreres i produktudviklingen.

TEST & DIVERSITET I TESTGRUPPER

- Vær bevidst: Overvej, hvilke målgrupper designløsningen henvender sig til. Har du tænkt bredt og åbent nok i forhold til målgrupper?
- Typer af tests: Overvej hvilke tests, der egner sig bedst til forskellige målgrupper. Er der nogle særlige hensyn, der bør tages?
- S sammensætning af testgruppe: Overvej, om testgruppen

repræsenterer målgruppen. Kræver produktet test på specifikke brugere for at alle kan bruge det ligeværdigt?

FORMIDLING

- Præciser din formidling: Undersøg, hvordan produktet kan bruges på forskellige måder af forskellige brugere. Brug denne viden til at præcisere formidlingen af produktet.
- Kommunikation: Vær opmærksom på til hvem og hvad der kommunikeres til (primær, sekundær eller tertiær målgruppe).
- Udvid konteksten: Undersøg, hvordan produktet møder andre brugeres behov end oprindeligt antaget og tilpas formidlingen efter dette.

VIL DU VIDE MERE?

Der eksisterer allerede en lang række af danske og internationale hjemmesider, hvor man kan dykke videre ned i universelt design inden for forskellige fagområder og finde viden, inspiration, artikler, eksempler, interviews. osv.

VI HAR LISTET NOGLE AF HJEMMESIDERNE HER:

Kunst og museums oplevelser: <https://www.bemyeyes.com/blog/10-accessible-art-and-museum-experiences>

Museums for all: <https://museumforallblog.wordpress.com/>

Rumsans: <https://www.rumsans.dk/>

The Centre for Excellence in Universal Design: <http://universaldesign.ie/>

The Helen Hamlyn Centre for Design: <https://www.rca.ac.uk/research-innovation/research-centres/helen-hamlyn-centre/>

Universal Design Hub:

<https://universaldesignhub.dk/universelt-design-og-loftet-om-leave-no-one-behind/> <https://universaldesignhub.dk/begreber/>

Video med Professor Rafael Siegel: <https://www.youtube.com/watch?v=G-tHuD7R8cs>

Whole building design guide: <https://www.wbdg.org/design-objectives/accessible/beyond-accessibility-universal-design>

REFERENCER:

Mace, Ron. 1985. "Universal design, barrier-free environments for everyone." Los Angeles: Designers West 33(1): 147-152. Ryhl, C. (2021). "Universelt design og loftet om Leave No One Behind." Trafik og Veje, nr. 06, 11-13 <https://universaldesignhub.dk/wp-content/uploads/Trafik-og-Veje-C-Ryhl.pdf>

Ryhl, C., & Frandsen, A. K. (2016). Handicaporganisationernes hus: Evaluering af proces og værk. SBI Forlag. Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). Universal design: Creating inclusive environments. John Wiley & Sons. UN CRPD (2006). Convention on the rights of persons with disabilities. <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf>



K:

Statens
Kunstfond

KUNST.DK

**INSPIRATIONSGUIDE
TIL UNIVERSELT DESIGN**

BEVICA
FONDEN

ENACT
LAB