



**D-spot
magazyn
specjalny
04.2024**

miasto _dostępne

 **BB** **Design Lab**

laboratorium
projektowania
wspólnego
w mieście
Bielsko-Biała



**miasto
_dostępne**



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



mapa procesu: projekt miasto_dostępne

Prototypowanie rozwiązań znoszących bariery dostępności.



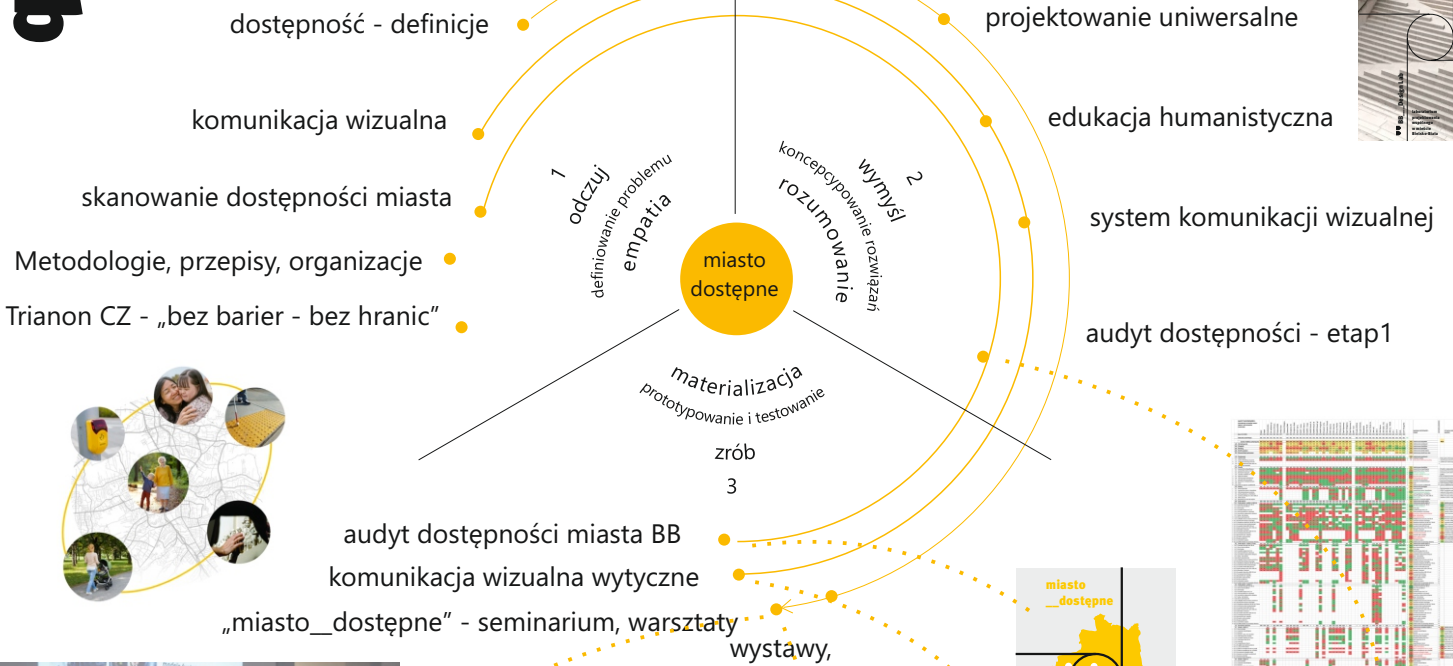
proces projektowania uniwersalnego



czym jest projektowanie uniwersalne?

Uniwersalne projektowanie to projektowanie produktów oraz otoczenia tak, aby były one dostępne dla wszystkich ludzi, w największym możliwym stopniu, bez potrzeby adaptacji bądź wyspecjalizowanego projektowania

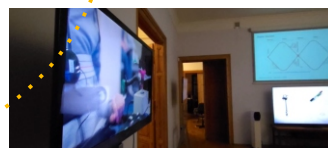
Ronald Mace, North Carolina State University, College of Design



dostępność - definicje
komunikacja wizualna
skanowanie dostępności miasta
Metodologie, przepisy, organizacje
Trianon CZ - „bez barier - bez hranic”

projektowanie uniwersalne
edukacja humanistyczna
system komunikacji wizualnej
audyt dostępności - etap1

audyt dostępności miasta BB
komunikacja wizualna wytyczne
„miasto_dostępne” - seminarium, warsztaty
wystawy,



Kompendium: projekt miasto_dostępne

1. Wprowadzenie

Miasto Dostępne to projekt skoncentrowany na eliminacji barier urbanistycznych oraz poprawie dostępności przestrzeni miejskiej. Jego celem jest tworzenie środowiska, w którym każda osoba – niezależnie od wieku, stopnia sprawności czy potrzeb sensorycznych – może swobodnie funkcjonować.

2. Kluczowe zagadnienia

2.1. Definicja dostępności

Zrozumienie dostępności jako podstawowego prawa obywatelskiego, Dostępność w kontekście przestrzeni publicznej i prywatnej, Aspekty fizyczne, sensoryczne i cyfrowe dostępności.

2.2. Bariery urbanistyczne i ich eliminacja

Analiza przeszkód w przestrzeni miejskiej (np. wysokie krawężniki, brak podjazdów),

Dostosowanie budynków użyteczności publicznej,

Wdrażanie uniwersalnego projektowania.

2.3. Komunikacja wizualna i informacyjna

Tworzenie czytelnej i spójnej informacji wizualnej,

Systemy oznaczeń dla osób z różnymi potrzebami percepcyjnymi,

Technologie wspierające orientację w przestrzeni miejskiej.

3. Strategie projektowe

3.1. Standardy projektowania uniwersalnego

Podstawowe zasady projektowania dostępnego dla wszystkich, Wzorce dobrej praktyki w urbanistyce i architekturze, Współczesne technologie ułatwiające dostępność.

3.2. Audyt dostępności

Metody oceny przestrzeni pod kątem barier architektonicznych,

Narzędzia wspomagające analizę i planowanie dostosowań,

Współpraca z organizacjami reprezentującymi osoby z niepełnosprawnościami.

3.3. Edukacja i świadomość społeczna

Szkolenia dla architektów, urbanistów i decydentów,

Kampanie społeczne dotyczące znaczenia dostępności,

Włączanie mieszkańców w procesy projektowe.

4. Praktyczne działania

4.1. Adaptacja przestrzeni publicznych

Wdrażanie dostępnych rozwiązań w przestrzeni miejskiej,

Dostosowanie środków transportu publicznego,

Projektowanie przyjaznych przestrzeni rekreacyjnych.

4.2. Współpraca międzysektorowa

Partnerstwa między administracją, sektorem prywatnym i organizacjami pozarządowymi,

Wdrażanie polityk miejskich wspierających inkluzywność,

Przykłady dobrych praktyk z innych miast.

5. Podsumowanie

Projekt Miasto Dostępne promuje integracyjne podejście do urbanistyki, eliminując bariery i wspierając równe szanse dla wszystkich mieszkańców. Dzięki wdrażaniu innowacyjnych rozwiązań przestrzennych oraz edukacji społecznej możliwe jest stworzenie miasta, w którym każdy może funkcjonować w sposób samodzielny i komfortowy.

Mapa projektu

Schemat wyjściowy

Temat:

Projekt miasto_dostępne.

Prototypowanie rozwiązań znoszących bariery dostępności.

Etap 1. - Definiowanie problemu

Sytuacja problemowa: / założenia /

Pojęcie dostępności.

Audyt dostępności śródmieścia.

Miejski Standard Dostępności;

Wytyczne projektowe: / postulaty.

Sytuacja problemowa - naprawa

Projektowanie uniwersalne.

Znoszenie barier.

Etap 2. Koncypowanie rozwiązań:

Etap 3. Prototypowanie

Zagadnienia:

Formuła projektu:

Projektowanie wspólne

Koordynator projektu:

MM

Seminarium i warsztat „Miasto Dostępne - Generowanie inkluzywnych rozwiązań poprzez design thinking i partycypację” *Michał Maciukiewicz*



W ramach projektu BB_Design Lab, na Uniwersytecie Bielsko-Bialskim odbyło się seminarium połączone z warsztatami partycypacyjnymi pod nazwą „Miasto Dostępne - Generowanie inkluzywnych rozwiązań poprzez design thinking i partycypację”, których celem było zainicjowanie rozwiązań zwiększających dostępność i inkluzję w Bielsku-Białej. Warsztaty rozpoczęła prelekcja poświęcona wyjaśnieniu czym jest projektowanie uniwersalne i jakimi zasadami powinniśmy kierować się tworząc dostępne rozwiązania. Omówiono, jak należy projektować rozwiązania zwiększające dostępność w różnych dziedzinach funkcjonowania Bielska-Białej. Wykorzystano techniki design thinking do wygenerowania dostępnych innowacji, z których najlepsze mają szansę trafić na agendę rozwoju miasta. Na końcu doświadczyli różnorodności wrażeń wykorzystując symulatory. Miało to zwiększyć świadomość z jakimi barierami mogą zetknąć się nasi użytkownicy procesu projektowania uniwersalnego.

Cele wydarzenia:

- Zaznajomienie uczestników z zagadnieniem projektowania uniwersalnego
- Wyjaśnienie kluczowych pojęć i ujednoczenie wiedzy Uczestników w obszarze dostępności
- Zaznajomienie Uczestników z zasadami projektowania uniwersalnego na przykładzie studiów przypadku
- Wypracowanie modelowego procesu współtworzenia dostępnych inicjatyw miejskich
- Wypracowanie hipotez działań miejskich uwzględniających dostępność
- Integracja Uczestników poprzez pracę warsztatową
- Zaznajomienie Uczestników z metodami badań ergonomicznych (w tym prezentacja kombinezonu GERT)

Odbiorcy:

- Pracownicy urzędów i instytucji miejskich Bielska-Białej
- Miejscy aktywiści i społecznicy
- Liderzy otoczenia społeczno-gospodarczego zainteresowani dostępnością
- Studenci, projektanci, architekci i inni twórcy rozwiązań miejskich zainteresowani dostępnością
- Wszyscy ci, którzy mają pomysł na miejskie innowacje ukierunkowane na dostępność i integrację

Zakres tematyczny:

- Wstęp do projektowania uniwersalnego - wyjaśnienie nomenklatury
- Rys historyczny projektowania uniwersalnego
- Wyjaśnienie 7 zasad projektowania uniwersalnego wraz z omówieniem przykładów
- Wprowadzenie do iteracyjnych metod projektowania
- Wprowadzenie do przeprowadzania dostępnych badań użyteczności
- Wprowadzenie do badań pośrednich z wykorzystaniem symulatorów niepełnosprawności

miasto___dostępne

Warsztat "generowanie inkluzywnych rozwiązań poprzez design thinking i partycypację"

prowadzący: **Michał Maciukiewicz**
zamawiający: **Fundacja Ludzie-Innowacje-Design**,
Ul. Gazownicza 9, 43-300 Bielsko-Biala
Bielsko-Biala, 11.12.2024

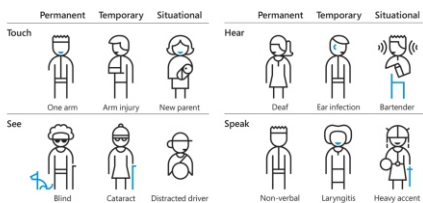
XBOX Adaptive Controller



Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

Klasyfikacja czynników ograniczających



Źródło: Microsoft Inclusive Design Toolkit

Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

Double Diamond



Źródło: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>

Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

Czym jest projektowanie uniwersalne?

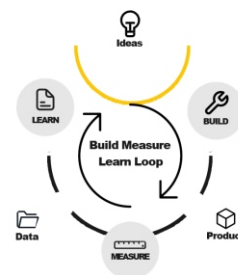
Uniwersalne projektowanie to projektowanie produktów oraz otoczenia tak, aby były one dostępne dla wszystkich ludzi, w największym możliwym stopniu, bez potrzeby adaptacji bądź wyspecjalizowanego projektowania

Ronald Mace, North Carolina State University, College of Design

Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

Procesy iteracyjne



Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

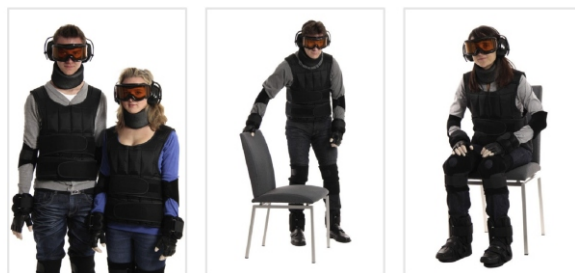
Proces projektowania uniwersalnego



Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

symulator GERT



Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

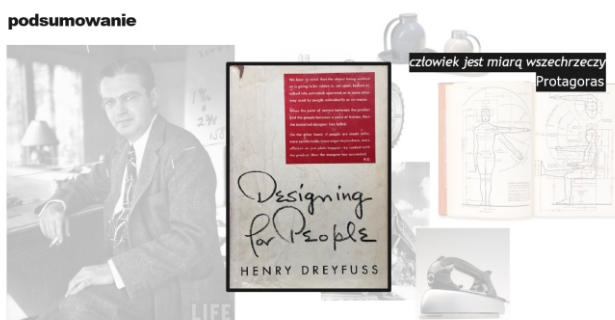
Crip Camp - a disability revolution



Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

podsumowanie



Projektowanie uniwersalne | Bielsko-Biala, 11.12.2024

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design

O projektowaniu uniwersalnym słów kilka *Michał Maciukiewicz*



W 2024 roku nikt już nie musi nikomu tłumaczyć, że inkluzja w projektowaniu nie jest modą, lecz nowym podejściem do myślenia o produktach, przestrzeniach i wszystkich rozwiązaniach, z którymi obcujemy. Mimo powszechnej świadomości tego faktu nie można oczekiwać, że z dnia na dzień otaczający nas świat stanie się całkowicie dostępny dla osób o różnej sprawności, a dotychczasowe zaniedbania zostaną natychmiast zażegnane. Projektowanie dla świata bez barier jest procesem, który niewątpliwie zajmie nam jeszcze trochę, a kluczową rolę odgrywa w nim edukacja.

Temat projektowania uniwersalnego jest coraz częściej podejmowany przez zarówno edukatorów jak i projektantów i w ciągu ostatniej dekady niewątpliwie zrobiliśmy bardzo dużo, aby popularyzować tę ideę oraz doskonalić procesy projektowe. Na kanwie tego powstało całkiem sporo nowej metodyki projektowania oraz branżowej literatury, które skutecznie wspierają projektantów tworzących dostępne rozwiązania. Na uczelniach wyższych, a zwłaszcza na kierunkach projektowych do programu studiów włączane są przedmioty poświęcone projektowaniu uniwersalnemu. Liczne współprace z otoczeniem społeczno-gospodarczym oraz programy finansowane ze środków UE zapewniają z kolei niezbędne paliwo w postaci finansowania tych działań i wydaje się, że jesteśmy coraz bliżej osiągnięcia nowego standardu projektowania, który wraca do korzeni projektowania skoncentrowanego na potrzebach człowieka nie wartościując, który centyl w ergonomii on reprezentuje. A być może wierzymy w to, bo tak jest nam wygodniej?

Jednym z najpoważniejszych zagrożeń dla adekwatności projektowanych produktów do potrzeb człowieka jest bazowanie na własnych doświadczeniach, a w konsekwencji pomijanie perspektywy ludzi, dla których projektujemy. Nawet próba empatyzacji poprzez snucie wyobrażeń na temat tego jak funkcjonują osoby z niepełnosprawnościami jest pewnym zaniedbaniem w sztuce projektowania, ponieważ dla przykładu zamykając oczy nie poczujemy się jak osoba, która urodziła się bez zmysłu wzroku. Jak wówczas możemy projektować przestrzeń bez wiedzy na temat jej percepcji przez osoby, które rozumieją ją w zupełnie inny sposób? Zgodnie z zasadą "nic o nas bez nas" projektowanie uniwersalne staje się nim dopiero wtedy, gdy sam proces projektowy jest inkluzywny i zakłada partycypację tych, których bariery chcemy przezwyciężyć. Szczęśliwie dla nas - projektantów - osoby z niepełnosprawnościami stanowią jedną z najlepszych grup użytkowników, jakie możemy wyobrazić sobie do współpracy. Nie tylko chętnie dzielą się z projektantami swoją perspektywą i doświadczeniami, ale również chętnie angażują się w proces testując i ewaluując rozwiązania. Projektowanie uniwersalne z natury swej jest procesem iteracyjnym, który musi zakładać sprawdzanie rozwiązań w czasie rzeczywistym przez jak najszerszą grupę respondentów i wtedy właśnie jest najskuteczniejsze. Ale żeby móc włączyć te osoby w proces projektowy musimy również pamiętać o jego zaplanowaniu w taki sposób, aby sam w sobie nie stwarzał barier i był możliwie dostępny. Dlatego właśnie projektowanie uniwersalne to inaczej projektowanie przez ludzi dla ludzi, gdyż projektowanie rozpoczyna się od człowieka i na człowieku również kończy.

projekt miasto_dostępne



Audyty dostępności strefy śródmiejskiej Bielska-Białej

Fundacja Ludzie-Innowacje-Design



1. Wstęp/ wprowadzenie

W Polsce wiele budynków użyteczności publicznej oraz przestrzeni publicznych, takich jak urzędy, domy kultury, ośrodki pomocy społecznej czy ulice, zaprojektowano i wybudowano wiele lat temu, kiedy jeszcze nie zwracano uwagi na to, aby dostosować je dla osób o specjalnych potrzebach. Mimo że te obiekty te są nadal w użyciu, zmieniające się przepisy prawne i rozwijająca się świadomość społeczeństwa sprawiają, że konieczne staje się zwiększenie ich dostępności i dostosowanie do potrzeb osób o specjalnych potrzebach, takich jak osoby z niepełnosprawnościami, seniorzy czy rodzice z małymi dziećmi.

1.1. Cele

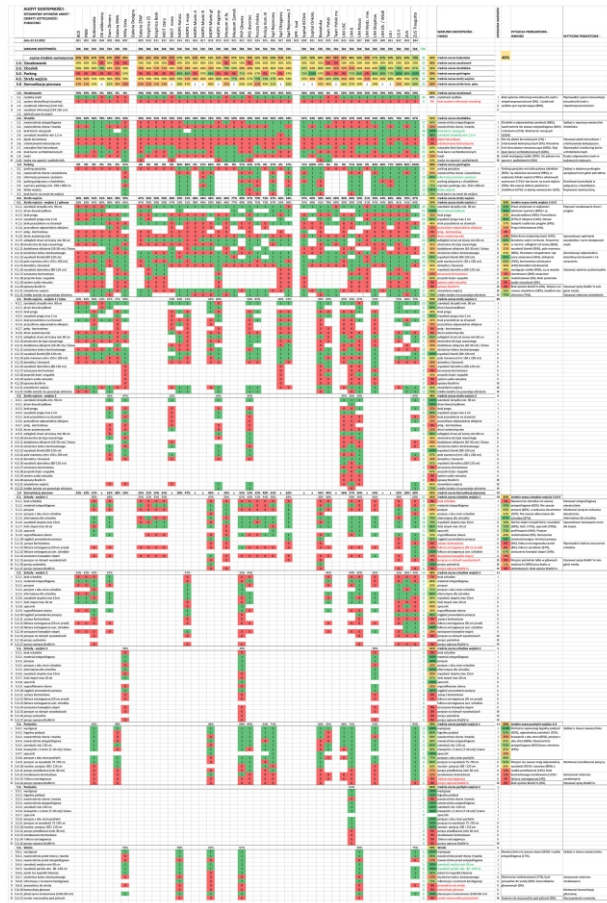
Celem przeprowadzonego audytu dostępności było zebranie informacji dotyczących istniejących przeszkód i trudności w dostępie dla osób z różnymi rodzajami ograniczeń. Osoby te spotykają się z wieloma przeszkodami w codziennym życiu, utrudniającymi im codzienne funkcjonowanie w społeczeństwie. Istotnym zadaniem w tworzeniu przestrzeni przyjaznej dla nich jest dbałość o projektowanie i organizację miejsca w taki sposób, aby ograniczyć do minimum wszelkie utrudnienia wynikające z barier w przestrzeni miast.

Przeprowadzenie audytu umożliwiło ocenę i poprawę dostępności obiektu z myślą o potrzebach osób z różnymi ograniczeniami. W rezultacie opracowano rozwiązania uwzględniające wszystkie grupy społeczne, mające na celu zagwarantowanie dostępu do obiektów oraz ich otoczenia dla wszystkich użytkowników. Propozycje zawarte w raporcie mają na celu maksymalne ułatwienie korzystania z obiektu dla wszystkich osób, niezależnie od ich indywidualnych potrzeb i ograniczeń.

1.2. Obszar audytu

Audyty zostały przeprowadzone na terenie Śródmieścia w mieście Bielsko-Biala i obejmowały sprawdzenie otoczenia 44 obiektów użyteczności publicznej. Co więcej, sprawdzono 132 ulice oraz 39 przystanków komunikacji miejskiej mieszczących się na tym terenie.

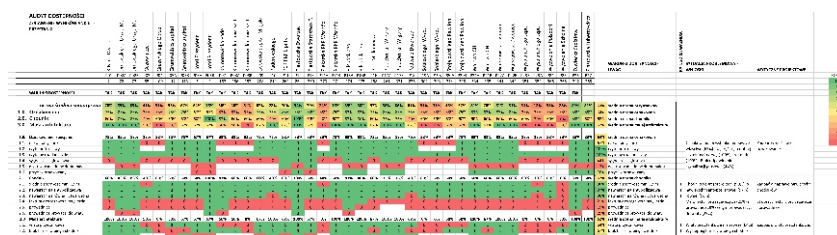
projekt miasto_dostępne



Zestawienie wyników ankiet metodą wizualizacji wyników - budynki użyteczności publicznej



Zestawienie wyników ankiet metodą wizualizacji wyników - ulice

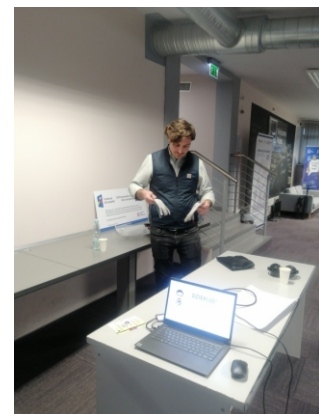


Zestawienie wyników ankiet metodą wizualizacji wyników - przystanki.

Wystawa „miasto_dostępne” Uniwersytet Bielsko-Bialski, Design Bank



Ostateczny kształt wystawy określiła potrzeba dostosowania form przekazu do zmiennych warunków przestrzeni ekspozycyjnych i do zróżnicowanego odbiorcy. Stąd wielkie formaty tkanin, projekcje przestrzenne i mobilne monitory.



- BB_Design Lab
- Cele:
 - Rozwój miasta Bielska-Białej poprzez wykorzystanie potencjału designu jako elementu nowoczesnej gospodarki.
 - Projektowanie wspólne i projektowanie uniwersalne jako metoda ku równowadze rozwojowej.
 - Współpraca środowisk kulturotwórczych dla dobrostanu mieszkańców.
 - Kontynuacja idei Projekt Arting jako projektowania łączącego naukę i sztukę (model „artysta - inżynier”).

Miejsce:
 Galeria Akademicka
 Uniwersytet Bielsko-Bialski
 Temat:
 Projekt miasto_pięknę
 Projekt miasto_dostępne
 Projekt miasto_kreatywne
 Projekt Arting - 30 lat



laboratorium projektowania wspólnego w mieście Bielsko-Biała



The Krebs Cycles of Creativity replaces the carbon compounds of the biological Krebs Cycle with the four modalities of human creativity / Neri Oxman

Sztuka i Nauka - cykl energii twórczej

Autorka koncepcji Krebs Cycles of Creativity Neri Oxman wyjaśnia, że zwykle myślimy, że sztuka służy ekspresji, nauka służy eksploracji, inżynieria służy wynalazkom, a projektowanie służy komunikacji. W Cyklu Twórczości Krebsa poprosiła nas, abyśmy myśleli o tym, że nauka przekształca informację w wiedzę; Inżynieria przekształca wiedzę w użyteczność; Design przekształca użyteczność w zachowanie i kontekst kulturowy; a sztuka bierze ten kontekst i kwestionuje nasze postrzeganie świata. Istotny moment to miejsce, w którym sztuka spotyka się z nauką, a zmiany w naszym postrzeganiu wpływają na sposób gromadzenia danych.

