

ZASADY UNIWERSALNEGO PROJEKTOWANIA

Zasada	Definicja	Wytyczne
1: Sprawiedliwe wykorzystanie	użyteczność i dostępność dla osób o różnych preferencjach i możliwościach	<ul style="list-style-type: none"> • zapewnienie jednolitych sposobów użytkowania dla wszystkich użytkowników (identycznych, jeśli to możliwe, a równoważnych, gdy wymaga tego sytuacja), gwarantujących jednakowy zakres wykorzystania • unikanie segregacji lub stygmatyzacji poszczególnych grup użytkowników • zapewnienie wszystkim użytkownikom w jednakowym stopniu gwarancji zachowania prywatności, ochrony i bezpieczeństwa • opracowanie projektów atrakcyjnych dla wszystkich użytkowników
2: Elastyczność użytkowania	uwzględnienie szerokiego zakresu indywidualnych preferencji i możliwości	<ul style="list-style-type: none"> • zapewnienie wyboru w zakresie sposobów wykorzystania • dążenie do ułatwienia użytkownikom osiągnięcia dokładności i precyzji • zapewnienie możliwości dostosowania użytkowania do tempa (szybkości działania) użytkownika
3: Prostota i intuicyjność zastosowania	właściwe wykorzystanie (przeznaczenie) jest łatwe do zrozumienia, bez względu na doświadczenie użytkownika, stan jego wiedzy, posiadane umiejętności, kompetencje językowe czy aktualny poziom koncentracji	<ul style="list-style-type: none"> • dążenie do wyeliminowania niepotrzebnej złożoności • umożliwienie działania intuicyjnego • brak wymagań posiadania specyficznej wiedzy i/lub kompetencji językowych, warunkujących możliwości odpowiedniego wykorzystania • rozmieszczanie informacji w zależności od poziomu ich istotności
4: Dostrzegalne informacje	skuteczny przekaz informacji niezbędnych dla użytkownika, niezależnie od warunków otoczenia lub możliwości sensorycznych użytkownika	<ul style="list-style-type: none"> • zastosowanie różnych form przekazu (ikoniczne, werbalne, dotykowe) do przedstawienia istotnych informacji • maksymalizacja czytelności istotnych informacji • wyróżnienie w opisie charakterystycznych elementów ułatwiających identyfikację przeznaczenia i właściwego wykorzystania • dążenie do kompatybilności z różnymi urządzeniami wspomagającymi użytkownika
5: Dopuszczalność błędów	minimalizacja zagrożeń i negatywnych skutków przypadkowego lub niezamierzonego użycia	<ul style="list-style-type: none"> • zaprojektowanie i aranżacja poszczególnych elementów w sposób minimalizujący możliwości występowania błędów w użytkowaniu • eliminacja elementów niebezpiecznych • identyfikacja potencjalnych niebezpieczeństw wynikających z niewłaściwego zastosowania

6: Ograniczenie wysiłku fizycznego	maksymalizacja wygody i skuteczności wykorzystania przy minimalnym wysiłku	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwienie użytkownikom zachowania pozycji neutralnej ciała • minimalizacja powtarzalnych czynności • minimalizacja wysiłku fizycznego
7: Wielkość i kształt ułatwiające użytkowanie	uwzględnienie różnorodności rozmiarów, postaw i mobilności użytkowników	<ul style="list-style-type: none"> • zapewnienie odpowiedniej widoczności ważnych elementów projektu przy pozycji siedzącej lub stojącej • zapewnienie dostępu do wszystkich elementów projektu przy przyjęciu przez użytkownika pozycji siedzącej lub stojącej • zapewnienie odpowiedniej przestrzeni dla zastosowania urządzeń wspomagających użytkownika

Źródło: G. Gawron, Universal Design - projektowanie uniwersalne jako idea w dążeniu do osiągnięcia partycypacji społecznej osób niepełnosprawnych, „Roczniki Nauk Społecznych”, 2015, T. 7(43), nr 1, s. 138.