

Il design centrato sulla persona.

Valore essenziale del design è "progettare per la persona", ossia realizzare prodotti e ambienti capaci di offrire e creare benessere psicofisico per gli individui garantendo al tempo stesso elevati livelli di prestazione. In questo senso il "buon design" è quello che permette alla persona di svolgere con semplicità e soddisfazione le attività di lavoro e di vita quotidiana. I due approcci teorico-metodologici che più specificamente interpretano il "design centrato sulla persona" sono il Design for All, che coinvolge tutta la filiera del progetto, e l'usabilità del prodotto che propone un approccio alla progettazione centrato sull'utente e strumenti progettuali e di analisi specifici.

L'usabilità del prodotto.

Il termine "usabilità" significa l'"idoneità di un oggetto all'uso per il quale è stato progettato" e la "facilità con la quale l'utente può adoperarlo": l'usabilità rappresenta quindi il requisito di base per tutti gli artefatti utilizzati dall'uomo (che sono fatti per essere usati)

e riguarda il rapporto che gli individui sono in grado di stabilire con essi. L'usabilità è definita dalla norma ISO 9241 come "l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione con le quali un prodotto può essere utilizzato da specifici utilizzatori per raggiungere specifici obiettivi all'interno di un altrettanto specifico contesto d'uso".

Per valutare e/o progettare l'usabilità di un prodotto è quindi necessario definire chi utilizzerà quel prodotto, ossia gli specifici utenti ai quali quel prodotto è o sarà rivolto, per cosa sarà utilizzato, ossia per quali specifiche attività, e infine dove, ossia in quale specifico contesto fisico, sociale e organizzativo. L'usabilità non è quindi un valore assoluto né un attributo intrinseco del prodotto, ma può essere valutata e progettata solo in funzione delle caratteristiche e capacità degli individui a cui il prodotto è rivolto, delle attività e del contesto per i quali quel prodotto è stato progettato.

L'usabilità del prodotto e il benessere dell'utente costituiscono l'obiettivo dell'ergonomia per il design, ossia di quell'area dell'ergonomia finalizzata a realizzare prodotti capaci di rispondere alle specifiche esigenze e aspettative degli utenti, garantendo la massima sicurezza e facilità d'uso e il massimo benessere psicofisico alla persona, assicurando al tempo stesso elevati livelli prestazionali di efficacia ed efficienza.

I metodi di valutazione dell'usabilità utilizzati in ergonomia (task analysis, osservazioni, interviste e questionari, prove etnografiche, user trials ecc.) si basano infatti sullo studio delle caratteristiche, delle capacità degli utenti e delle modalità con le quali entrano in rapporto con il prodotto nelle diverse condizioni d'uso. Tali metodi, possono essere utilizzati sino dalle fasi iniziali di concezione del prodotto, e permettono di guidarne l'intero processo di sviluppo, dal momento della ideazione sino alla realizzazione, orientandolo verso le aspettative del mercato e i reali bisogni e desideri delle persone.

Design for All.

"Design for All è il design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza" (da La Dichiarazione di Stoccolma deU'EIDD ©).

Normalmente il design ha come riferimento l'adulto-medio-sano, tuttavia molta attenzione è stata anche rivolta a soluzioni speciali per bisogni particolari. A livello internazionale, negli Stati Uniti negli anni cinquanta nasce il barrier free design per rispondere prima alle richieste delle numerose persone colpite da poliomielite e negli anni successivi a quelle dei reduci dal Vietnam disabili. Nella seconda metà degli anni novanta dal concetto di progetti pensati per l'adulto-medio-sano o di progetti speciali per utenze speciali (design for special needs), e dal concetto dell'abbattimento delle barriere (architectural barriers free design nato negli Stati Uniti negli anni cinquanta), si passa a un concetto più olistico, usando i termini inclusive design nel Regno Unito, universal design in America e Design for All che dai paesi scandinavi si diffonde in tutta Europa con sempre maggior successo. Design for All è la disciplina innovativa che ha per fine la progettazione e la realizzazione di prodotti e ambienti fruibili in modo facile, comodo e gradevole dal maggior numero possibile di utenti, con l'inclusione di quelle fasce oggi penalizzate o addirittura escluse dai progetti, che si riferiscono a un teorico utente medio.

Le abilità o le disabilità sono prerogative dell'individuo. L'handicap è il risultato di una interazione non soddisfacente fra l'individuo e oggetti, ambienti e sistemi. È quindi il progetto che crea l'handicap. Deve essere un impegno sociale e professionale del progettista non essere egli stesso il generatore di handicap.

Il progetto di Design for All si basa per prima cosa sulla volontà dei decisori di operare nella direzione dell'inclusione sociale: infatti il designer socialmente consapevole e competente è impotente senza una committenza parimenti consapevole.

Lo sviluppo progettuale nella direzione dell'inclusione sociale deve comportare l'applicazione integrale dell'approccio innovativo, complesso e specialistico, che coinvolge tutte le fasi della filiera, dalla decisione iniziale all'utilizzazione finale, che costituisce il patrimonio del progetto design for All.

Autori:

Laura Anselmi, Gianni Arduini, Luigi Bandini Buti, Paolo Favaretto, Isabella Steffan, Francesca Tosi.

Da ADI DESIGN INDEX 2007, pagg.27-28