**Принципы универсального дизайна и доступности среды**

Вовлечение людей с инвалидностью в практики инициативного бюджетирования (ИБ) подразумевает изменение подходов к проектам ИБ, которые должны стать безопасными, доступными, комфортными для всех групп населения независимо от наличия или отсутствия инвалидности.

«Универсальный дизайн» – это концепция проектирования всех продуктов и построенной среды, которые должны стать эстетичными и пригодными для использования в наибольшей степени всеми, независимо от их возраста, способностей или статуса в жизни.

**Семь принципов универсального дизайна:**

**1. Равенство в использовании.** Принцип подразумевает возможность использования объектов, продуктов и услуг всеми без исключения членами общества, в том числе людьми с различными физическими возможностями и ограничениями жизнедеятельности.

Пример: использование распашных или автоматических дверей на входе на объект, которым могут воспользоваться люди на инвалидной коляске, родители с маленькими детьми в колясках, пожилые люди, беременные женщины, незрячие люди с собакой-проводником и т.д.

**2. Гибкость в использовании**. Дизайнерами и производителями, а также организаторами и участниками практики ИБ должны учитываться определенные требования, особенности и предпочтения всех категорий потребителей (например, взрослых и детей, людей с различными нозологиями, разного роста) и обеспечена возможность вариантов использования услуг и предметов.

Пример: при создании городского парка могут использоваться скамейки со спинкой и подлокотниками, что удобно для людей пожилого возраста, людей с нарушением опорно-двигательного аппарата, слабовидящим; если скамейка будет установлена в специальном «кармане» вне путей движения и подход к ней будет обозначен сменой фактуры поверхности на пути движения – это будет удобно для незрячих людей и не будет мешать детям, катающимся на велосипедах и самокатах, мамам с колясками; если возле торца скамейки будет оборудована площадка шириной 0,9-1,1 м, то это будет удобно для людей на инвалидных колясках и родителей с маленькими детьми в колясках.

**3. Простой и интуитивно понятный дизайн**. Дизайн предметов, оборудования и обстановки помещений должен быть интуитивно понятным и простым для восприятия любому потребителю, независимо от его знаний, опыта, умений и навыков, знания иностранных языков, способности к концентрации в данный момент. Производитель должен исключить ненужную сложность, дать необходимые подсказки и расположить информацию по степени ее значимости.

Пример: размещение иконок на экранах монитора, планшета или смартфона, когда пользователи по внешнему виду иконки понимают, что это за приложение и какие функции оно выполняет, или, например, стойки информации на вокзалах и на станциях московского метрополитена, окрашенные в яркий цвет, и где есть одна крупная кнопка и динамик/микрофон для того, чтобы задать вопрос или сообщить о проблеме.

**4. Легко воспринимаемая информация.** Дизайн предметов и обстановки должен доносить максимально просто и понятно информацию до потребителя, вне зависимости от особенностей восприятия человека и возможных условий окружающей среды. Необходимо выделять важную информацию. Полезная и нужная информация должна предоставляться максимально понятно и в разных форматах с использованием визуальных, тактильных и вербальных способов восприятия.

Пример: инструкция к сборке мебели, где стараются исключить текстовую информацию, поскольку потребитель продукции может не владеть каким-то из распространенных языков, поэтому все необходимые действия объясняют рисунками и схемами; пожарная сигнализация, когда информация доносится до посетителей в виде звуковой сирены, объявлений по радио, специальной подсветки, стробоскопических миганий, подсвеченных указателей направлений движения при эвакуации, запасных выходов и т.д.

**5. Допустимость ошибки.** Дизайн должен минимизировать опасность и негативные последствия непреднамеренных действий любого пользователя, в том числе детей, людей с ментальными расстройствами, а также в случае поломки или неисправности. Снижение риска неправильного использования предмета или оборудования, а также нанесения вреда, может обеспечиваться наличием предупреждающих знаков об опасных ситуациях.

Пример: дизайн крышки баночки с лекарством, которую, для того чтобы открыть, нужно предварительно нажать и удерживать в нажатом состоянии во время отвинчивания, что исключает возможность открытия баночки детьми и людьми с ментальными нарушениями.

**6. Низкое физическое усилие.** В связи с тем, что пользователями оборудования, предметов обстановки могут быть люди с ампутациями, со слабой моторикой рук, а также пожилые люди, дизайн должен быть максимально комфортным для всех и не требовать особых усилий или повторяющихся операций.

Пример: использование сенсорных включателей-выключателей оборудования в лифтах и санузлах, голосового управления, мобильных приложений, которые управляют приводами открытия окон и освещением в домах.

**7. Размер и пространство для доступа и использования.** Дизайн продукта или объекта должен предусматривать возможность использования человеком любого роста и комплекции, а также достаточное пространство как для самого потребителя, так и, в случае необходимости, для его помощника. Пользователям должен быть обеспечен удобный подход и доступ к важным элементам.

Пример: универсальные санузлы для людей с проблемами мобильности и родителей с маленькими детьми (пеленальные).