fot. Marcin Krokosz

dr Joanna Krokosz

Projektantka i wykładowczyni na Wydziale Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, gdzie razem z Magdaleną Mach prowadzi Pracownię Projektowania Społecznie Odpowiedzialnego. Zajmuje się dizajnem innowacji społecznych, projektowaniem włączającym i uniwersalnym, ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób starszych, dzieci i osób z niepełnosprawnościami. Wierzy w ideę upowszechniania projektów na zasadach open source, które umożliwia zwiększenie dostępności dobrych produktów. Jej prace pokazywane były między innymi na wystawach w Sztokholmie, Mediolanie, Kolonii, Belgradzie, Warszawie, Łodzi i Krakowie.

4 Wywiad to nie wszystko. 0 partycypacyjnych metodach projektowania

projektowanie partycypacyjne

projektowanie uniwersalne

seniorzy

starość

Badania i obserwacje wykazały, że oprócz możliwości bieżących konsultacji i szybkiego rozwoju projektu partycypacja ułatwia wdrożenie rozwiązania, które nie jest odbierane jako „obca inicjatywa", ale raczej jako wspólne dobro.

Projektowanie partycypacyjne to projektowanie demokratyczne. Zakłada włączenie odbiorców jako współtwórców na równi z dizajnerem. W wielu jednak przypadkach ogranicza się podejście partycypacyjne do badań jakościowych w pierwszych etapach pracy nad projektem, grup fokusowych lub konsultacji społecznych, w których ramach prezentowane jest gotowe rozwiązanie.

Partycypacja, choć wymaga większego zaangażowania organizacyjnego ze strony dizajnera, jest podejściem bardzo ekonomicznym. Oprócz bieżących konsultacji i szybkiego rozwoju projektu przynosi korzyści w postaci łatwiejszego wdrożenia rozwiązania, które nie jest już „obcą inicjatywą", a staje się wspólnym pomysłem. W obliczu kryzysu klimatycznego, konieczności rozwiązywania coraz bardziej złożonych problemów społecznych i ogromnej nadprodukcji partycypacja powinna być szeroko stosowaną praktyką w przypadku produktów, usług i architektury.

Papanek

Już w latach 60. Victor Papanek w przedmowie do pierwszego wydania książki *Dizajn dla realnego świata* pisał, że projektowanie powinno stanowić innowacyjny proces zorientowany na „autentyczne ludzkie potrzeby"[1], a proces powstawania nowego projektu winien być inteligentnym dialogiem pomiędzy dizajnerem a klientem (odbiorcą). Papanek zalecał tworzenie interdyscyplinarnych zespołów projektowych, złożonych ze specjalistów

(psychologa, antropologa, lekarza, biologa), ale za najważniejszych członków takiej grupy uważał użytkowników[2]. Współpraca wszystkich zainteresowanych może okazać się mozolna i trudna, ale owocuje dotarciem do prawdziwych potrzeb odbiorców.

Według Papanka projektowanie jest elementarnym składnikiem ludzkiej egzystencji, jest to zachowanie odpowiadające ludzkiej naturze, intuicyjne i świadome[3]. Może przejawiać się w najprostszych czynnościach dnia codziennego, kiedy aby osiągnąć zamierzony cel, należy najpierw zaplanować proces wykonywania czynności, tak jak przy porządkowaniu szuflady czy gotowaniu. Autor wielokrotnie podkreślał znaczenie intuicji w projektowaniu, która niejako przeciwstawiona jest podejściu intelektualnemu, opartemu na badaniach i analizie. Tego rodzaju podejście poszerza krąg „projektantów" o osoby niewykwalifikowane, które na co dzień korzystają z różnych rozwiązań, a poprzez codzienne doświadczenia stają się ekspertami w zakresie użytkowania. „To właśnie wgląd intuicyjny pozwala nam wprowadzić do gry wrażenia, idee i pomysły, które gromadziliśmy, sami o tym nie wiedząc, podświadomie, nieświadomie czy przedświadomie"[4].

Utopia

Jednym z pierwszych projektów, w których zostały zastosowane i opisane metody partycypacyjne, była Utopia (nazwa pochodzi od Utbildning, Teknik Och Produkt I Arbetskvalitetsperspektiv, czyli: perspektywa jakości pracy w zakresie edukacji, technologii i produktów), realizowana w latach 1981–1985 z inicjatywy NGU (Nordisk Grafisk Union). Utopia była kontynuacją projektów inicjowanych przez związki zawodowe w Norwegii, Szwecji i Danii od lat 70. Ich cel stanowiło wprowadzenie technologii informatycznej do środowisk pracy.

Zadaniem Utopii było opracowanie oprogramowania do dizajnu gazet dla pracowników graficznych. W centrum zainteresowania twórców przedsięwzięcia znalazły się procesy pracy związane z tworzeniem stron i przetwarzaniem obrazu w zintegrowanej komputerowej produkcji periodyków. Metodyka Utopii zakładała zastosowanie takich działań jak prototypowanie low-tech czy sesje projektowe z użytkownikami na wczesnych etapach rozwoju koncepcji.

W przedsięwzięciu zastosowano następujące narzędzia i metody:

- kolorowe makiety slajdów, które symulowały obrazy pojawiające się na monitorze;
- robocze makiety urządzeń z prostych materiałów, takich jak drewno czy karton;

- zestaw kart, który pozwalał na prowadzenie eksperymentów dotyczących organizacji pracy.

Przedsięwzięcie udowodniło, że możliwe jest zaprojektowanie i wdrożenie technologii informacyjnej na podstawie sugestii pracowników zaangażowanych w badania. Ich działania przyczyniły się nie tylko do stworzenia nowego systemu, ale także do opracowania całego środowiska pracy, na przykład form współpracy czy jej organizacji.

Na przykładzie Utopii można dostrzec też wyzwania na ścieżce partycypacji. Należą do nich: dobór odpowiednich osób biorących udział w przedsięwzięciu, narzędzi i metod, ale przede wszystkim konieczność zapewnienia każdemu z uczestników takich warunków współpracy, by mógł aktywnie wnieść wkład w projekt. Bardzo często skomplikowane relacje pomiędzy włączonymi w projekt partycypacyjny grupami odbiorców, którzy tworzą rodzaj mikrospołeczności, na przykład w środowisku pracy, nie pozwalają na ich pełne uczestnictwo. Potrzeby i nastawienie do zmian pracowników produkcji i managerów zarządzających firmą mogą być radykalnie odmienne. Rolą projektanta powinno być ustalenie warunków partycypacji – ról poszczególnych grup, ale również stworzenie otoczenia, które sprzyja ich pełniejszemu zaangażowaniu.

Tim Brown (IDEO)

Metodologia design thinking opisana przez Tima Browna w książce *Zmiana przez design* zakłada przekazanie narzędzi projektantów w ręce odbiorców, osób zazwyczaj niemających nic wspólnego z projektowaniem. Autor podkreśla, że zadaniem dizajnerów jest „pomaganie ludziom w wyrażaniu ukrytych potrzeb, o których sami mogą nawet nie wiedzieć”[7]. Tradycyjne metody badawcze, takie jak grupy fokusowe, dobrze sprawdzają się we wskazywaniu ogólnych tendencji na rynku, ale nigdy nie będą podłożem powstawania innowacji, czyli – jak to określił Brown – „przełomowych odkryć, które sprawiają, że drapiemy się po głowie i zastanawiamy, dlaczego nikt wcześniej na to nie wpadł”[8].

„Naturalna ewolucja prowadząca od designu do design thinking odzwierciedla rosnącą wśród pewnych wiodących przedsiębiorców świadomość tego, że design stał się zbyt ważny, by zostawić go w rękach designerów”[9].

Zespoły

Interdyscyplinarne zespoły mają według Browna potencjał do rozwiązywania bardziej złożonych problemów społecznych, takich jak starzenie się społeczeństwa, kryzys demograficzny, wysoki wskaźnik bezrobocia czy katastrofa klimatyczna. Zachęca on do podejścia eksperymentalnego

polegającego na dzieleniu się ideami oraz wzajemnym uczeniu się. Działanie w zespołach sprzyja atmosferze współdzielenia i współpracy.

Narzędzia i metody

Brown podkreśla, że nie ma jedynie słusznej drogi projektowej, ale istnieją przydatne punkty wyjścia: inspiracja (identyfikacja problemu, który należy rozwiązać), ideacja (praca nad rozwijaniem pomysłu) i implementacja (wdrożenie). Dla wzmocnienia partycypacji zaleca wykorzystanie metod projektowych takich jak obserwacja, burza mózgów czy szybkie prototypowanie, z założeniem, że podejście do nich powinno być elastyczne i otwarte, a we współpracy winna przejawiać się kultura eksperymentu[10].

Obserwacja

Celem obserwacji w metodologii design thinking nie jest wytworzenie nowej wiedzy czy sprawdzenie teorii naukowej[11], raczej zrozumienie, które w dalszym procesie zostaje przełożone na produkty i usługi. Obserwacja polega na biernym przyglądaniu się odbiorcom w ich naturalnym otoczeniu. Nieodzownym jej elementem jest oczywiście empatia, czyli utożsamianie się z potrzebami innych ludzi. Doświadczenia wynikające z bezpośredniego zaangażowania pozwalają na „rozpoznanie tego, co nazywamy ukrytymi potrzebami”[12].

Burza mózgów

Wielu osobom burza mózgów kojarzy się ze spontanicznym, niczym nieograniczonym działaniem. W rzeczywistości, aby osiągnąć dobre efekty współpracy, należy przestrzegać zasad. Jedną z nich jest budowanie na pomysłach innych. Dzięki tej regule możliwe jest uzyskanie wielu wariantów koncepcji, z których jedna wynika z drugiej, a każdy z uczestników może mieć wpływ na rozwijanie idei[13].

Szybkie prototypowanie

Tworzenie prototypów to „myślenie za pomocą rąk”[14]. Takie twórcze podejście dobrze sprawdza się nie tylko w pracy z dizajnerami, ale przede wszystkim z osobami niemającymi wykształcenia projektowego. Ważną cechą prototypów powinna być ich prostota oraz szybkość wykonania. Modele winny dawać możliwość wprowadzania modyfikacji już w trakcie omawiania rozwiązania. Tworzenie szybkich prototypów zwiększa dynamikę pracy, ale też daje możliwość testowania wielu powstających równolegle koncepcji.

„Im szybciej przełożymy nasze koncepcje na coś namacalnego, tym wcześniej będziemy w stanie je ocenić i dopracować oraz namierzyć najlepsze rozwiązanie”[15].

Studium przypadku – zestaw pomocy terapeutycznych Therapy Set

Dom pomocy społecznej jest placówką zapewniającą kompleksową, całodobową opiekę. Mieszkańcy DPS-u to najczęściej osoby samotne, chore, o niskim statusie materialnym. Społeczność ośrodków tworzą ludzie o różnych życiorysach, dzieli ich środowisko, z którego pochodzą, wykształcenie, nawyki i upodobania, a przede wszystkim wiek i poziom sprawności[16].

DPS, z którym współpracowałam w ramach projektu zestawu pomocy terapeutycznych, zlokalizowany jest na południu Polski i jest jednym z największych ośrodków tego typu w Europie, na stałe mieszka w nim 368 osób. Jest to placówka przeznaczona dla osób przewlekle somatycznie chorych, średnia wieku mieszkańców to 81 lat. Przeważająca większość podopiecznych, bo aż 230 osób, to osoby leżące. W DPS-ie pracuje 350 osób, w tym pięciu terapeutów zajęciowych. Każdy z terapeutów ma pod swoją opieką ponad 70 osób.

W ośrodku prowadzona jest terapia zajęciowa, ale mieszkańcy rzadko w niej uczestniczą, tylko około 16 osób uczęszcza na nią regularnie. Prowadzona jest na parterze budynku, w dużym oddaleniu od oddziałów. Mała liczba terapeutów wpływa niekorzystnie na jakość ich pracy, niektóre osoby wymagają większego wsparcia lub lepszego dostosowania zajęć do swoich możliwości.

Opis projektu

Therapy Set to zestaw pomocy terapeutycznych przeznaczonych dla osób starszych, w szczególności mieszkańców domów pomocy społecznej. Głównym założeniem projektu było umożliwienie mieszkańcom DPS-u wytwarzania pomocy terapeutycznych w ramach uczestnictwa w terapii zajęciowej. Wykonane pomoce terapeutyczne mogą służyć osobom, które z racji wieku lub problemów zdrowotnych nie mogą wziąć udziału w zajęciach i korzystają z terapii prowadzonej przy łóżku.

Celem projektu była poprawa jakości życia osób starszych, mieszkańców domów pomocy społecznej poprzez zwiększenie dostępności terapii zajęciowej.

Zestaw składa się z siedmiu pomocy oddziałujących na różne zmysły: wzrok, słuch, dotyk, węch i propriocepcja. Ważnym elementem zestawu jest instrukcja do każdej z pomocy, zawierająca informacje odnośnie do sposobu wykonania pomocy oraz scenariusze ćwiczeń.

Memory – oddziaływanie w kierunku percepcji i spostrzegawczości. Zadanie polega na zapamiętywaniu położenia kart i łączeniu ich w pary.

Nawlekanka I – ćwiczenie małej motoryki i koordynacji wzrokowo-ruchowej. Nawlekanie korali zgodnie z dołączoną instrukcją, korale różnią się od siebie wielkością.

Nawlekanka II – ćwiczenie małej motoryki i koordynacji wzrokowo-ruchowej. Nawlekanie korali zgodnie z dołączona instrukcją, korale różnią się od siebie wzorem.

Woreczki obciążeniowe – oddziaływanie w kierunku propriocepcji (czucia własnego ciała). Woreczki mogą być wykorzystywane jako obciążenie lub termofor.

Zapachowe sekwencje – rozwijanie koncentracji, praca nad pamięcią krótkotrwałą. Ćwiczenie polega na odgadywaniu zapachów znajdujących się w pojemniczkach, układaniu zapachowych sekwencji, szukaniu skojarzeń i grupowaniu zapachów w odpowiednie kategorie.

Dźwiękowe bingo – wzbogacanie umiejętności poznawczych i pobudzanie ciekawości świata. Instrukcja zawiera trzy warianty ćwiczeń. Pierwszy z nich to klasyczna gra w bingo, drugi polega na wspólnym określaniu charakteru odtwarzanych dźwięków (przyjemny – nieprzyjemny, głośny – cichy, radosny – smutny itp.), trzecie ćwiczenie to rozmowa na temat skojarzeń z odtwarzanymi dźwiękami.

Plastyka pamięci – działanie odprężające i antystresowe. Nawiązanie do przyjemnych wspomnień zakotwiczonych w pamięci długotrwałej. Do ćwiczeń wykorzystywane są masy plastyczne o różnej strukturze i temperaturze.

Projekt powstał dzięki dofinansowaniu z Małopolskiego Inkubatora Innowacji Społecznych działającego przy Regionalnym Ośrodku Polityki Społecznej w Krakowie.

Obserwacje

Pracę nad projektem rozpoczęłam od obserwacji, które pomogły mi w zorientowaniu się, jak wygląda sytuacja w placówce. Od stycznia do września 2018 roku prowadziłam obserwacje uczestniczące, których zakres obejmował: rodzaj aktywności podejmowanych w ramach terapii zajęciowej, poziom zaangażowania uczestników, rodzaj wyposażenia sali do terapii zajęciowej, wykorzystywane materiały, ocenę postawy terapeutów, określenie roli wolontariuszy i rodzaj terapii prowadzonej na oddziałach.

Plan współpracy, plan partycypacji

Kolejnym działaniem było przygotowanie planu partycypacji. Wyodrębniłam wszystkie grupy odbiorców i konsultantów, do których skierowany jest projekt, pamiętając o określeniu ich ważności oraz wskazaniu grup priorytetowych. Przygotowałam persony przedstawiające reprezentantów dwóch grup mieszkańców: osoby sprawnej, uczestnika terapii zajęciowej, i osoby, która z racji stanu zdrowia nie może opuścić łóżka. Oprócz terapeutów, wolontariuszy i pracowników działu terapeutyczno-społecznego do współpracy zaangażowałam również ekspertów zewnętrznych – fizjoterapeutkę i terapeutkę zajęciową, które pomogły mi w ewaluacji projektu. Dodatkową grupą odbiorców, wyodrębnioną na dalszym etapie rozwoju projektu, były rodziny mieszkańców.

Plan partycypacji obejmował wykorzystanie odpowiednich metod na poszczególnych etapach procesu projektowego. Metody zaczerpnęłam z publikacji firmy Ideo zatytułowanej *The Field Guide to Human-Centered Design*[17]. Plan partycypacji obejmował również zaangażowanie różnych grup odbiorców w poszczególne fazy projektu:

faza inspiracji (inspiration)

- projekt pilotażowy (pilot) – uczestnicy terapii zajęciowej, osoby leżące
- wycieczka z przewodnikiem (guided tour) – pracownik działu terapeutyczno-społecznego
- wywiady (interview) – terapeuci zajęciowi, psycholog, terapeuci zajęciowi spoza DPS-u
- burza mózgów (brainstorm) – fizjoterapeutka spoza DPS-u

faza ideacji (ideation)

- sesja współtworzenia (co-creation session) – terapeuci zajęciowi, wolontariusze, uczestnicy terapii zajęciowej

faza implementacji (implementation)

- zbieraj opinie (keep getting feedback) – wolontariusze, osoby leżące

Pilotaż – szybki projekt na rozgrzewkę

W ramach projektu pilotażowego przygotowałam kolorowankę dla seniora. Kolorowanka testowana była przez grupę sześciu uczestniczek terapii zajęciowej. Uwagi konsultantek zostały zanotowane i stanowiły podstawę wytycznych dalszego postępowania w projekcie.

Wprowadzenie projektu pilotażowego pomogło mi w ustaleniu potrzeb uczestników terapii zajęciowej oraz ogólnych założeń do projektu pomocy terapeutycznych. Na podstawie projektu pilotażowego zauważyłam, że kolorowanie jest aktywnością, którą można wykonywać w dowolnym miejscu – sali do terapii lub przy łóżku mieszkańca, nie wyklucza osób, które z powodu ograniczonej sprawności nie mogą odwiedzić sali do terapii. Motyw zawarty w kolorowance może być pretekstem do dalszej rozmowy. Przygotowany projekt zakłada możliwość wprowadzania modyfikacji poziomu trudności w zależności od potrzeb, co jest bardzo przydatne, jeśli w grupie znajdują się osoby o różnym poziomie sprawności.

Wycieczka z przewodnikiem – jak to jest mieszkać w DPS-ie?

Obserwacje, od których rozpoczęłam wizyty w placówce, zawsze odbywały się w sali do terapii zlokalizowanej na parterze budynku. Cennym doświadczeniem, które pomogło mi przyjrzeć się warunkom mieszkalnym w DPS-ie oraz specyfice terapii prowadzonej przy łóżku mieszkańca, był spacer po oddziałach – rodzaj „oprowadzania", które odbyłam w towarzystwie pracownika działu terapeutyczno-społecznego.

Wywiady – pogłębienie wiedzy na temat terapii zajęciowej w innych ośrodkach

Celem wywiadów swobodnych było porównanie rodzaju terapii zajęciowej w placówce i innych ośrodkach, w tym na oddziałach szpitalnych. Wywiady prowadzone były z terapeutami zajęciowymi, psychologiem z DPS-u oraz z terapeutami zajęciowymi spoza instytucji. Zakres zadawanych pytań dotyczył liczby terapeutów zatrudnionych w ośrodku i liczby uczestników przypadających na jednego terapeutę, roli wolontariuszy, typu podejmowanych aktywności (wyposażenie sali, wykorzystywane materiały, zaangażowanie uczestników), rodzaju aktywności proponowanych osobom leżącym i wykorzystywanych pomocy terapeutycznych.

Burza mózgów – innowacyjne podejście do problemu

Sesję burzy mózgów przeprowadziłam z fizjoterapeutką, która nie pracuje w ośrodku, do którego powstało rozwiązanie. Uznałam, że jako osoba bezstronna zachowa większą elastyczność i otwartość na innowacyjne podejście. W wyniku burzy mózgów wyodrębniłyśmy koncepcję podziału pomocy terapeutycznych ze względu na zmysły, na które będą oddziaływać w największym stopniu.

Sesja współtworzenia – zróbmy to razem!

W ramach sesji współtworzenia zorganizowałam sześć spotkań warsztatowych, w których udział wzięli wolontariusze, terapeuci zajęciowi

i mieszkanki DPS-u (stałe uczestniczki terapii zajęciowej). Wspólnie przetestowaliśmy wykonanie pomocy wchodzących w skład zestawu. Warsztatowy charakter spotkania pozwolił na wprowadzenie szybkich zmian, a proces jednoczesnego testowania i projektowania przebiegał bardzo dynamicznie.

Najbardziej istotne wnioski pojawiające się w trakcie warsztatów dotyczyły wykorzystanych materiałów, które mogą wywoływać alergię. Pozornie bezpieczne flamastry z wkładem na bazie rozpuszczalnika spowodowały reakcję alergiczną u jednej z uczestniczek. W toku pracy pisaki zastąpiono farbami akrylowymi. Dobór materiałów powinien uwzględniać częstą potrzebę mycia rąk. Największą aprobatą uczestniczek cieszyło się szycie woreczków obciążeniowych, które – pomimo sporej liczby początkowych obiekcji – zostały wykonane z największą starannością nawet przez osoby z zaburzeniami motoryki precyzyjnej ręki. Odwołanie do czynności wykonywanych przez większą część życia zadziałało aktywizująco, pozwoliło na rozpoczęcie rozmów na temat podobnych doświadczeń.

Dom Pomocy Społecznej im. L. i A. Helclów, kwiecień 2019, fot. J. Krokosz

Dom Pomocy Społecznej im. L. i A. Helclów, kwiecień 2019, fot. J. Krokosz

Kolejnym działaniem podjętym w ramach „implementacji" były spotkania z wolontariuszami. Ich celem była prezentacja całego projektu i jego ewaluacja. Wolontariusze mieli możliwość zgłoszenia uwag, między innymi dotyczących sposobu prowadzenia spotkań z seniorami, określenia najchętniej wykorzystywanych pomocy czy uwag do samego zestawu terapeutycznego.

Projektowanie partycypacyjne nie może zaistnieć bez odpowiedniego planu. Partycypacja nie polega na zgromadzeniu wszystkich osób zainteresowanych w jednym miejscu i zadaniu pytania, co sądzą o projekcie, raczej na sprytnym angażowaniu różnych grup odbiorców w poszczególne zadania przy wykorzystaniu metod projektowych. Takie działanie z pewnością wymaga wprawy. Warto pamiętać o tym, że działania partycypacyjne czasem wymykają się spod kontroli, i należy zachować otwartość na różny bieg wydarzeń. To, co zaplanowaliśmy, może po jednym spotkaniu zostać zdyskwalifikowane – na przykład użycie pisaków w projekcie pomocy terapeutycznej o nazwie Memory, które uczuliły jedną z mieszkanek.

Dzięki partycypacji wdrożenie nawet najbardziej innowacyjnej idei przebiega spokojniej niż zaproponowanie gotowego rozwiązania wypracowanego przez projektanta. W trakcie kolejnych spotkań obserwowałam postępujące zaangażowanie uczestników. Odniosłam też wrażenie, że spotkania stają się swego rodzaju instruktażem dotyczącym funkcjonowania projektu, a dalsze korzystanie z niego będzie intuicyjne i proste.

Przypisy

1. V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, przeł. J. Holzman, Recto Verso, Łódź 2012, s.10.
2. Tamże, s. 287.
3. Tamże, s. 24.
4. Tamże.
5. S. Bødker, P. Ehn, D. Sjögren, Y. Sundblad, *Co-Operative Design – Perspectives on 20 Years with 'the Scandinavian IT Design Model'*, researchgate.net/publication/237225075_Cooperative_Design_-_perspectives_on_20_years_with_%27the_Scandinavian_IT_Design_Model [data dostępu: 1.11.2021].
6. Tamże.
7. T. Brown, *Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, współpr. B Katz, przeł. M. Höffner, wyd. 2 uzup., Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej. Uniwersytet Wrocławski, Wydawnictwo Libron – Filip Lohner, Wrocław – Kraków 2013, s. 68.
8. Tamże.
9. Tamże, s. 40.
10. Tamże, s. 48.
11. Tamże, s. 75.
12. Tamże, s. 78.
13. T. Brown, Zmiana przez design, dz. cyt., s. 100.
14. Tamże, s. 108.
15. Tamże, s. 109.
16. Z. Szarota, *Starzenie się i starość w wymiarze instytucjonalnego wsparcia na przykładzie Krakowa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2009, s. 371.
17. Ideo.org, *The Field Guide to Human-Centered Design*, San Francisco 2016.

Abstrakt

W pierwszej części artykułu opisano przedsięwzięcie Utopia, w którego ramach po raz pierwszy stosowane były metody zwiększające zaangażowanie odbiorców w proces projektowy. Opis odwołuje się do tekstów Victora Papanka i Tima Browna, którzy ujęli potencjał partycypacji.

Druga część tekstu skupia się na przedstawieniu metod zastosowanych w pracy doktorskiej autorki – zestawie pomocy terapeutycznych Therapy Set, współprojektowanym z terapeutami zajęciowymi, fizjoterapeutami, psychologami, a przede wszystkim mieszkańcami jednego z domów pomocy społecznej. W ocenie autorki podejście partycypacyjne bardzo dobrze sprawdza się w przypadku projektowania dla mikrospołeczności, takich jak DPS-y, a badania jakościowe czy tworzenie grup fokusowych (które często uważane są za metody partycypacyjne) nie są w takich warunkach wystarczające. Dobór i dostosowanie metod pozwalają na zwiększenie uczestnictwa odbiorców w procesie projektowym. Badania i obserwacje wykazały, że oprócz możliwości bieżących konsultacji i szybkiego rozwoju projektu partycypacja ułatwia wdrożenie rozwiązania, które nie jest odbierane jako „obca inicjatywa", ale raczej jako wspólne dobro.

Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/artykul/wywiad-to-nie-wszystko-o-partycypacyjnych-metodach-projektowania/

dostęp: 10.04.2026

4 Not only the interview. On participatory design methods

Abstract EN

The first part of the article describes the Utopia endeavour, which pioneered the methods increasing the users' engagement in the design process. It refers to the texts written by Victor Papanek and Tim Brown, who indicated the potential of participation.

The second part is focussed on presenting methods used in the author's doctoral project – a set of therapeutic aids Therapy Set, co-designed with occupational therapists, physiotherapists, psychologists, and especially with the residents of a nursing home. In the author's opinion, the participatory approach works very well in the case of designing for micro communities, such as nursing care homes, while the qualitative research and focus groups (often defined as participatory methods) are not sufficient under those circumstances. The selection and adjustment of methods allow for increasing the recipients' participation in the design process. Research and observation have shown that, beside the possibility of running consultations and fast development of the project, participation facilitates the implementation of a solution, which will be received as common good rather than "alien initiative".

Keywords: participatory design, universal design, seniors, old age