

# Dostępność w mediach

## WIEDZA W PIGUŁCE

Każdy z nas jest inny, co oznacza, że każdy inaczej odbiera informacje. Normą powoli staje się tzw. projektowanie uniwersalne. Producenci przedmiotów i architekci zdają sobie sprawę, że nie ma kogoś takiego jak przeciętny użytkownik. Potrzeby każdego powinny zostać uwzględnione. Sednem tej kwestii jest przekonanie, że to nie jakiś użytkownik jest niepełnosprawny lub ma ograniczone możliwości, tylko treść, którą chce się mu przekazać, jest niedostępna.

Użytkownicy mogą mieć różne rodzaje potrzeb związanych z różnymi sposobami korzystania ze internetu.

- widzenie — osoby widzące z wadami wzroku, czytające przy złym oświetleniu, niedowidzące, niewidome
- słuch — osoby słyszące niemające dostępu do głośników lub słuchawek, niedosłyszające, głuche
- rozumienie — dyslektycy, obcokrajowcy nieznający języka, niepełnosprawni intelektualnie
- motoryka — osoby korzystające z internetu bez pomocy myszki, np. przez urządzenia dotykowe, systemy smart tv, niepełnosprawni ruchowo

Istnieją konkretne rozwiązania będące odpowiedzią na potrzeby różnych użytkowników. Informację wizualną można przekazać za pomocą dodatkowego tekstu. Opisy obrazu, postaci i ich zachowań to audiodeskrypcja. Przekazują ją lektorzy lub syntezytor mowy. Używa się także monitorów brajlowskich i syntezytorów mowy przy przeglądaniu stron www i korzystaniu z urządzeń komunikacyjnych.

To, czego nie można usłyszeć, przekazuje się za pomocą napisów. Napisy różnią się od zwykłej listy dialogowej. Dodatkowo informują o innych niż dialogi wydarzeniach dźwiękowych. Drugi sposób to tłumaczenie na język migowy.

Aby treści były dostępne dla osób mających problemy z rozumieniem, muszą być one przejrzyste i czytelne. Przy tworzeniu treści można korzystać z wytycznych do konstruowania tekstów easy-to-read (zrozumiałość treści i formy), automatycznych translatorów, jednolitej i przystępnej identyfikacji wizualnej.

Warto pamiętać przy konstruowaniu treści o dostępności dla wszystkich użytkowników. Pozwala to zaoszczędzić energię — nie trzeba strony lub urządzenia specjalnie dostosowywać, kiedy u podstawy uwzględni się potrzeby jak największej liczby naszych potencjalnych odbiorców. Przede wszystkim zwiększa się zasięg naszego komunikatu, a także przeciwdziała się dyskryminacji osób z różnymi potrzebami.

## ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

### Zadanie 1.

Użytkownicy internetu mogą mieć różne potrzeby w określonych sferach. Przyporządkuj różnych użytkowników do 4 grup:

Kategorie:

- słuch

- wzrok
- rozumienie
- motoryka

Elementy do przyporządkowania:

- osoby nieznające specjalistycznego języka
- osoby niewidome
- osoby niekorzystające z myszki
- osoby czytające przy słabym oświetleniu
- osoby słabo znające język
- osoby korzystające z telefonów komórkowych
- osoby z wadami wzroku (np. daltonizm)
- osoby korzystające z urządzeń z małym ekranem
- osoby niesłyszące
- osoby niemające sprzętu do nagłaśniania
- dyslektycy
- osoby korzystające z systemów smart tv
- osoby niepełnosprawne intelektualnie
- osoby niedosłyszące
- osoby dawno niekorzystające z danego języka
- osoby niedowidzące
- osoby z niższym wykształceniem
- osoby korzystające z tabletów dotykowych

## SŁOWNICZEK

- **audiodeskrypcja:** opis słowny warstwy wizualnej utworu.
- **monitor brajlowski:** urządzenie wyświetlające za pomocą punktów dotykowych pismo Braille'a, czasami także znaki graficzne.
- **syntezator mowy:** urządzenie zamieniające tekst pisany na wypowiedź dźwiękową.
- **translator:** program tłumaczeniowy.
- **system smart tv:** system łączący tradycyjną telewizję (usługi linearne) z usługami dostępnymi przez internet (usługi nielinearne, np. Video on Demand).
- **identyfikacja wizualna:** narzędzie służące kreowaniu wizerunku marki i wyróżnieniu jej na rynku od konkurencji. Składają się na nią: logo, czcionki i kolorystyka, strona internetowa oraz druki (np. wizytówki lub papier firmowy).

Tekst: Joana Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Jacek Zadrozny. Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl) prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/dostepnosc-w-mediach/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

VI. Znajomość praw człowieka i sposobów ich ochrony.

Treści nauczania

Prawo i sądy.

Prawa człowieka.

Ochrona praw i wolności.

Edukacja w XXI w. (zakres rozszerzony)

Informatyka, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

objaśnia konsekwencje wykluczenia i pozytywne aspekty włączenia cyfrowego; przedstawia korzyści, jakie przynosi informatyka i technologia komputerowa osobom o specjalnych potrzebach.

Wychowanie do życia w rodzinie, liceum i technikum

Treści nauczania

rozumie, że osoby z niepełnosprawnością mogą być kolegami i przyjaciółmi; świadomie korzysta ze środków społecznego przekazu.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych.

jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością).