



CoDeAc.

Ett ICF Core Set för kognitiv webbtillgänglighet

Namn: Stefan Johansson

Telefon: 0708 23 10 64

E-post: stefan.johansson@begripsam.se

2022-03-17

Med delfinansiering av



FORTE:
Swedish Research Council for
Health, Working Life and Welfare

Bakgrund

Världshälsoorganisationens (WHO), Klassifikation av funktionstillstånd, funktionshinder och hälsa (ICF) [1] är ett internationellt ramverk för att förstå och beskriva en persons funktionstillstånd, funktionshinder och hälsa i relation till hur samhället är utformat. För att göra ICF mer tillämpbar i dagligt bruk har WHO och ICF Research Branch [2] startat en process för att utveckla olika uppsättningar av centrala ICF-kategorier, så kallade "ICF Core Sets". ICF Core Sets underlättar beskrivningen av funktioner, till exempel i medicinsk klinisk praxis, genom att tillhandahålla förteckningar över kategorier som kan vara relevanta i en viss kontext.

Ett litet antal Core Sets har tagits fram utanför den medicinska kliniska kontexten. Det här dokumentet är ett sådant exempel. Här presenterar vi ett Core Set för kognitiv webbtillgänglighet, som stöd i designprocesser och för designers.

Ökad förståelse ska ge bättre digitala lösningar

Med detta dokument vill vi skapa en länk mellan kognitiva funktionsnedsättningar och utformningen av webbsidor och webbtjänster. Det faktum att människor kan ha kognitiva funktionsnedsättningar är inget som designers kan förändra. Vad designers däremot kan, och bör, göra är att lära sig hur deras design kan bli mer kognitivt tillgänglig och därmed skapa bättre digitala lösningar för alla. Genom att förstå vilken typ av svårigheter en kognitiv funktionsnedsättning kan medföra, kan designers hantera dessa utmaningar tillsammans med alla andra utmaningar som är inblandade i designprocessen.

Vi använder här begreppet 'designer' mycket brett. Vi inkluderar alla människor som är inblandade i att utveckla och utforma digitala lösningar som till exempel webbsidor och webbaserade tjänster (till exempel UX/UI-designers, utvecklare, projektledare, art directors, producenter av innehåll, med flera). Av bekvämlighets skull och för att spara plats kommer vi här använda begreppet digital lösning för alla slags internetbaserade resurser.

Vi ingår alla i målgruppen

Personer med kognitiva svårigheter kommer alltid vara en del av den målgrupp som ska använda den digitala lösningen. Genom att utgå från att människor kan

tänkas få svårigheter i användarsituationen, och om du som designer löser dessa problem, så kommer många att uppleva din design som användbar. Om du dessutom utgår från dem med de största svårigheterna kommer alla andra att tycka att din design fungerar.

Vi som tagit fram dokumentet

Detta dokument är resultatet av ett samarbete mellan projektet **DigiKog** och forskningsprogrammet **CoDeAC**.

I DigiKog har personer med kognitiva funktionsnedsättningar arbetat tillsammans med designers och tillgänglighetsexperter för att ta fram förslag på praktiska tillämpningar, grundade på riktlinjerna i SS-EN ISO 21801. Syftet är att sprida kunskap om kognitiv tillgänglighet och att utveckla metoder och material som gör det lättare att utveckla och utvärdera digitala lösningar så att de blir mer kognitivt tillgängliga.

I CoDeAc samverkar personer med funktionsnedsättningar, deras intresseorganisationer, forskare, tillgänglighetsexperter, designers och experter på hälso- och sjukvård för att utveckla mer tillgängliga e-hälsolösningar.

Vi har i ett samarbete med de båda projekten tagit fram detta underlag. Det har vuxit fram steg för steg och sammanställts av Stefan Johansson, som medverkar i båda projekten.

Rådgivande material

Detta material är inte normativt, utan vägledande. Målsättningen är att göra läsaren uppmärksam på, och tänka till om, kognitiv tillgänglighet. Med djupare kunskap om potentiella hinder och potentiella lösningar, är vi övertygade om att resultatet kommer bli bättre design, bättre utformning, för användare i allmänhet och för personer med kognitiva funktionsnedsättningar i synnerhet.

Läsinstruktioner

Detta dokument presenterar kognitiva förutsättningar så som de är presenterade i ICF. Målsättningen är att skapa ett gemensamt ramverk för vilka sorters omständigheter vi pratar om när vi säger 'kognitiva svårigheter', och att koppla dessa till krav på tillgänglighet som de är presenterade i SS-EN ISO 21801-1:2021 Kognitiv tillgänglighet - Del 1: Generell vägledning.

Vi beskriver de kognitiva förutsättningarna och vad du kan behöva tänka på som designer.

De koder som presenteras är koder från ICF som du kan använda ifall du vill gå till ICF och skaffa mer information.

Innehåll

Bakgrund.....	2
Ökad förståelse ska ge bättre digitala lösningar	2
Vi ingår alla i målgruppen	2
Vi som tagit fram dokumentet	3
Rådgivande material.....	3
Läsinstruktioner	3
Intellektuella processer, tänkande, problemlösning och att fatta beslut	7
Intellektuella funktioner, b117	7
Att tänka, d163	8
Att förstå begrepp	9
Abstraktion, b1640	10
Organisering och planering, b1641	11
Kognitiv flexibilitet, b1643	11
Omdöme, b1645	12
Att lösa problem, d175	13
Att fatta beslut, d177.....	14
Energi, drivkraft och känslor.....	15
Energivå, b1300	15
Motivation, b1301	16
Impulskontroll, b1304	17
Reglering av emotion, b1521,.....	18
Att hantera stress och andra psykologiska krav, d240.....	18
Uppmärksamhet, perception och sinnesintryck	20
Att fokusera uppmärksamhet, d160,	20
Auditiv perception, b1560	21
Visuell perception, b1561	22
Visuospatial perception, b1565.....	22
Överbelastning av sinnesintryck, b279.....	23

Att utföra uppgifter	25
Att utföra uppgifter	25
Korrigera misstag, d298.....	26
Att läsa, skriva, räkna och beräkna.....	27
Att läsa, d166,.....	27
Att skriva, d170.....	28
Att räkna och beräkna (kalkyleringsfunktioner), d172.....	28
Orientering till och upplevelse av tid, rum och ting, i relation till den egna personen själv.....	30
Orientering till och upplevelse av tid	30
Orientering till rum, b1141.....	31
Orientering till föremål, b1143.....	31
Att komma ihåg	33
Att komma ihåg	33
Kontextuella faktorer.....	34
Att använda telekommunikationsutrustning, d3600	34
Att anpassa teknologi efter personliga behov och preferenser, d298.....	34
Resurser, e165	35
Etik	36
Mänskliga rättigheter, d940	36
Auktoritet och makt.....	37
Attityder.....	38
Sociala normer, konventioner och ideologier, e465,	39
Referenser	41

Intellektuella processer, tänkande, problemlösning och att fatta beslut

Relaterar till:

- **b117 Intellektuella funktioner** – Allmänna psykiska funktioner som krävs för att förstå och konstruktivt integrera olika psykiska funktioner inklusive kognitiva funktioner och deras utveckling över livscykeln.
- **b160 Tankefunktioner** – Specifika psykiska funktioner som sammanhänger med förmågan att skapa tankemässiga representationer.
- **b164 Högre kognitiva funktioner** – Specifika psykiska funktioner särskilt relaterade till frontalloberna, inklusive komplext målinriktat beteende såsom beslutsfattande, abstrakt tänkande, planering och utförande av planer, mental flexibilitet och att fatta beslut om vilket beteende som är påkallat under vilka omständigheter, **ofta benämnda exekutiva funktioner**.

Intellektuella funktioner, b117

Beskrivning

Allmänna psykiska funktioner som krävs för att förstå och konstruktivt integrera olika psykiska funktioner inklusive kognitiva funktioner och deras utveckling över livscykeln.

Att tänka på vid design

Ju enklare, logiska och förutsägbara koncept och presentationer som du kan skapa desto mindre är användaren beroende av en hög intellektuell kapacitet. Sök upp personer med nedsatt intellektuell förmåga och samarbeta med dem. De kan lära dig mycket av vad det är i din design som skapar svårigheter.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.5 Systemet bör tillhandahålla alternativ för olika abstraktionsnivåer
- 5.2.11 Systemet bör optimera för självbestämmande och självförtroende
- 6.2.7 Systemet bör tillgängliggöra likvärdiga presentationer av information för att stödja förståelse

- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning
- 6.4.2 Systemet bör aktivera eller förstärka bakgrundskunskap
- 6.4.3 Systemet bör maximera överföring och generalisering
- 6.4.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att förstå bakomliggande begrepp och idéer
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.3.2 Systemet bör förenkla beslutsfattande
- 7.4.4 Systemet bör klargöra möjligheter och alternativ som kan väljas och beslut som behöver fattas

Att tänka, d163

Beskrivning

Att formulera och hantera idéer, begrepp och bilder vare sig de är målinriktade eller ej, antingen ensam eller tillsammans med andra såsom att hitta på en historia, bevisa ett teorem, leka med idéer, komma på idéer, förmedla, fundera eller reflektera.

Observera

Relaterar till:

- **b1600 Tanketempo** – Psykiska funktioner som reglerar hastighet i tankeprocessen.
- **b1601 Tankeform** – Psykiska funktioner vad avser organisation av tankeprocessen och dess sammanhang och logik.
- **b1602 Tankeinhåll** – Psykiska funktioner som består av idéer i tankeprocessen och det som man gör sig en föreställning om.
- **b1603 Tankekontroll** – Psykiska funktioner som ger viljemässig tankekontroll och som betraktas som sådan av personen

Att tänka på vid design

Intellektuella funktioner och tänkande är nära besläktade. "Tvinga mig inte att tänka" är ett bra råd. Om du kan skapa lösningar där användarna intuitivt gör de rätta sakerna så belastar du inte användarnas tankeprocesser i onödan. Hög

tankebelastning förbrukar stora delar av användarens energi. Om din design tvingar användaren att ägna mycket tankeenergi på hur det fungerar och vad man förväntas att göra så blir det mindre utrymme kvar åt att till exempel läsa och förstå ett budskap eller till att göra det din lösning är meningen att man ska göra.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.5 Systemet bör tillhandahålla alternativ för olika abstraktionsnivåer
- 5.2.8 Systemet bör tillhandahålla alternativ för självreglering, självreflektion och förmåga att hantera situationer
- 5.2.11 Systemet bör optimera för självbestämmande och självförtroende

Att förstå begrepp

Beskrivning

Relaterar till:

- **d1370 Att tillägna sig grundläggande begrepp** – Att lära sig använda sådana begrepp som storlek, form, kvantitet, längd, likhet, motsats.
- **d1371 Att tillägna sig komplexa begrepp** – Att lära sig använda sådana begrepp som klassificering, gruppering, ordningsföljd, omvänd ordningsföljd (reversibilitet).

Att tänka på vid design

Att återanvända kända begrepp är bättre än att tvinga användaren lära sig nya. Om nya begrepp ska användas blir det en viktig del av designlösningen att fundera på hur dessa ska förklaras.

Även mängden begrepp som ska hanteras och begripas kan skapa problem.

Begrepp kan i det här sammanhanget tolkas ganska brett. Även en metafor som du använder i din design kan sägas vara ett begrepp. Till exempel att användare förstår att om du lägger in en ikon på ett hus på rätt ställe så betyder det "klicka här så kommer du tillbaka till förstasidan på den här webbplatsen".

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.5 Systemet bör tillhandahålla alternativ för olika abstraktionsnivåer

- 6.3.1 Systemet bör tillhandahålla medel för att jämföra enheter och storlekar
- 6.3.2 Systemet bör tillhandahålla medel för att förstå skalor och relativa värden
- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning
- 6.4.2 Systemet bör aktivera eller förstärka bakgrundskunskap
- 6.4.3 Systemet bör maximera överföring och generalisering
- 6.4.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att förstå bakomliggande begrepp och idéer
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.3.3 Systemet bör stödja strategiska aktiviteter
- 7.3.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för strategiska aktiviteter

Abstraktion, b1640

Beskrivning

Psykiska funktioner för att skapa allmänna idéer, kvaliteter eller karakteristika med utgångspunkt i, men skiljt från konkreta realiteter, specifika föremål eller verkliga exempel.

Att tänka på vid design

Alla användare har en gräns där din lösning riskerar att bli för abstrakt. För vissa kommer den gränsen ganska snabbt. Du kan behöva vara konkret, enkel och tydlig. Om du vet att din lösning riskerar att vara för abstrakt kan du ibland rätta situationen med att ge exempel och förklaringar.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.5 Systemet bör tillhandahålla alternativ för olika abstraktionsnivåer
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 6.2.1 Systemet bör förenkla språket – hantering av ord
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet

Organisering och planering, b1641

Beskrivning

Psykiska funktioner för att skapa allmänna idéer, kvaliteter eller karakteristika med utgångspunkt i, men skiljt från konkreta realiteter, specifika föremål eller verkliga exempel.

Att tänka på vid design

Försök minimera hur mycket energi användaren behöver lägga på att organisera och planera saker. Om detta är nödvändigt: erbjud stödfunktioner som gör att det blir lättare.

Om det finns ett bra eller rent av ett bästa sätt att organisera och planera något så bör du presentera detta som ett tips eller exempel.

Du kan också behöva presentera konsekvenser av om man organiserar och planerar på ett visst sätt.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.4.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att förstå bakomliggande begrepp och idéer
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.3.1 Systemet bör ge vägledning för målsättningar
- 7.3.2 Systemet bör förenkla beslutsfattande
- 7.3.3 Systemet bör stödja strategiska aktiviteter
- 7.3.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för strategiska aktiviteter

Kognitiv flexibilitet, b1643

Beskrivning

Psykiska funktioner för att ändra strategier, skifta infallsvinkel, särskilt vid involvering i problemlösning.

Att tänka på vid design

Vissa användare kan ha ganska lite av kognitiv flexibilitet. Det kan märkas på att de bara har en strategi för att lösa en viss typ av problem eller för att utföra en uppgift. Om det inte är möjligt att tillämpa denna strategi kan de inte skifta och

då slutar de interagera med din lösning. Andra kanske kan skifta men då är det nya sättet ofta mycket svårare för individen.

Att känna till de vanligaste strategierna och tillhandhålla möjligheten att tillämpa dessa skapar en möjlighet för dessa personer att välja det sätt som passar dem bäst.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 7.3.2 Systemet bör förenkla beslutsfattande
- 7.3.3 Systemet bör stödja strategiska aktiviteter
- 7.3.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för strategiska aktiviteter

Omdöme, b1645

Beskrivning

Psykiska funktioner som är involverade i att göra val när man ställs inför alternativ, t.ex. sådana som innefattas i att fatta beslut eller att bilda sig en åsikt.

Att tänka på vid design

Vissa av oss har svårt att snabbt inse vad som är det bästa alternativet eller att inse vilka beslut eller alternativ som skulle vara riktigt dåliga för oss. Det handlar om att vi har svårt att bedöma vad olika handlingar får för konsekvenser. Det kan också handla om att vi har svårt att dra slutsatser av fakta som vi får presenterade eller att avgöra om alternativ eller påståenden är rimliga.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 7.3.2 Systemet bör förenkla beslutsfattande
- 7.3.3 Systemet bör stödja strategiska aktiviteter
- 7.4.4 Systemet bör klargöra möjligheter och alternativ som kan väljas och beslut som behöver fattas

Att lösa problem, d175

Beskrivning

Att finna lösningar på problem eller situationer genom att identifiera och analysera frågor, utveckla möjliga lösningar, utvärdera tänkbara effekter av lösningar och genomföra en vald lösning såsom att lösa en konflikt mellan två personer.

Observera

Relaterar till:

- **b1646 Problemlösning** – Psykiska funktioner för att identifiera, analysera och integrera oförenlig eller motstridig information fram till en lösning.

Att tänka på vid design

Design av digitala gränssnitt handlar mycket om att hjälpa användaren lösa olika problem. Här behöver du kombinera din förståelse av att användare kan ha svårt med intellektuella processer som att tänka, värdera alternativ, tillämpa olika strategier, fatta beslut etc. Även användare med stora sådana svårigheter ska ju kunna använda din lösning. Dessutom är det ofta så att om dessa personer tycker att din lösning fungerar så kommer alla andra också att göra det.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.4 Systemet bör optimera användbarhet och relevans
- 5.2.9 Systemet bör undvika oavsiktliga aktiveringar av olämpliga reaktioner
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.3.3 Systemet bör stödja strategiska aktiviteter
- 7.3.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för strategiska aktiviteter
- 7.4.1 Systemet bör ge stöd för utförande av uppgifter på ett identiskt sätt när så är möjligt eller på ett likvärdigt sätt när ett identiskt sätt inte är möjligt

Att fatta beslut, d177

Beskrivning

Att göra ett val mellan alternativ, att förverkliga valet och utvärdera effekterna av valet såsom att välja och köpa en specifik sak eller att besluta att göra och även genomföra en uppgift bland flera uppgifter som behöver genomföras.

Att tänka på vid design

Att fatta beslut är en viktig del av att lösa problem. Det är flera olika faktorer som tillsammans kan underlätta för oss när vi ska fatta beslut. Att vi tydligt förstår de olika alternativen och vilka konsekvenser olika beslut kommer att leda till är grunden.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 7.3.1 Systemet bör ge vägledning för målsättningar
- 7.3.2 Systemet bör förenkla beslutsfattande
- 7.4.4 Systemet bör klargöra möjligheter och alternativ som kan väljas och beslut som behöver fattas

Energi, drivkraft och känslor

Relaterar till:

- **b130 Energi och driftfunktioner** – Allmänna psykiska funktioner av fysiologiska och psykologiska mekanismer som gör att personen envist strävar efter att tillfredsställa specifika behov och allmänna mål.
- **b152 Emotionella funktioner** – Specifika psykiska funktioner som hänförs till känslö- och affektkomponenterna i tankeprocesserna.

Energinivå, b1300

Beskrivning

Psykisk funktion som ger kraft och uthållighet.

Att tänka på vid design

Tänk på användarens energi som ett batteri. När nivån är låg eller det är slut kan användaren aktivitet upphöra eller ta mycket lång tid. När energidepåerna är låga börjar användaren göra misstag, ta felaktiga beslut och agera oförutsägbart. Detta batteri är olika stort hos olika personer. Du bör tänka på din uppgift som designer att du ska skapa lösningar som också fungerar för personer med mycket små batterier.

En av de allra viktigaste målsättningarna för en designer är att spara användarens energi. När en lösning är krånglig och när användaren tvingas ägna tid åt att försöka förstå hur den är tänkt att fungera förbrukas energin hos vissa personer mycket snabbt. När energin är slut kan det ta lång tid att återhämta sig.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.6 Systemet bör stödja att man bibehåller fokus på det önskade resultatet
- 5.2.7 Systemet bör optimera möjligheterna att lyckas genom varierande krav och resurser
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning

- 6.4.2 Systemet bör aktivera eller förstärka bakgrundskunskap
- 6.4.3 Systemet bör maximera överföring och generalisering
- 6.4.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att förstå bakomliggande begrepp och idéer
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.3.3 Systemet bör stödja strategiska aktiviteter
- 7.3.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för strategiska aktiviteter
- 7.5.1 Systemet bör stödja varaktig uppmärksamhet och koncentration genom hela processen

Motivation, b1301

Beskrivning

Psykiska funktioner som skapar handlingsberedskap, medveten eller omedveten drivkraft att handla.

Att tänka på vid design

Genom design är du stora möjligheter att skapa eller öka användarens motivation. Om det till exempel ser enkelt ut så ökar chansen att användare börjar använda din lösning. Om det ser ut att vara roligt, spännande etc så växer intresset. Men (dålig) design kan också lätt släcka motivation.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.1 Systemet bör erbjuda möjligheter för att skapa intresse
- 5.2.2 Systemet bör optimera individuella val
- 5.2.3 Systemet bör stödja självständig användning
- 5.2.4 Systemet bör optimera användbarhet och relevans
- 5.2.7 Systemet bör optimera möjligheterna att lyckas genom varierande krav och resurser
- 5.2.11 Systemet bör optimera för självbestämmande och självförtroende
- 7.5.1 Systemet bör stödja varaktig uppmärksamhet och koncentration genom hela processen

- 7.5.2 Systemet bör tillhandahålla stöd för att undvika misstag

Impulskontroll, b1304

Beskrivning

Psykiska funktioner som reglerar och motverkar plötsliga starka begär att göra någonting.

Observera

Se även b1400 Att vidmakthålla uppmärksamhet.

Att tänka på vid design

Här handlar det om att inte missleda eller trigga användaren att ta förhastade beslut. Personer med låg impulskontroll kan agera lite för snabbt och därför kanske utföra handlingar som egentligen inte är uttryck för vad de vill eller borde göra.

Användbara strategier kan vara att minska antalet interaktiva objekt och förstärka vilka aktiviteter som bör väljas eller utföras. En andrahandsstrategi är att tillhandahålla stöd för att rätta till eventuella misstag. Om det gick lite för fort är det bra att kunna stanna upp, backa tillbaka och korrigera sitt misstag.

Impulskontroll handlar också om att man kan ha svårt att låta bli att bli distraherad av "sidospår".

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.8 Systemet bör tillhandahålla alternativ för självreglering, självreflektion och förmåga att hantera situationer
- 5.2.9 Systemet bör undvika oavsiktliga aktiveringar av olämpliga reaktioner
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 7.3.1 Systemet bör ge vägledning för målsättningar
- 7.3.2 Systemet bör förenkla beslutsfattande

Reglering av emotion, b1521,

Beskrivning

Psykiska funktioner som kontrollerar upplevelse och uppvisande av affekt.

Att tänka på vid design

Det kan vara mycket svårt att förstå vad som får en viss användare att reagera med affekt. Var det så att användaren blev upprörd över något (dåligt) i din design? Eller är det avsändaren som användaren har en dålig relation till? Eller var det något ganska slumpartat som gjorde att personen reagerade just nu? Här är din viktigaste insikt att ta med dig i ditt arbete att interaktion med digitala gränssnitt kan väcka starka känslor. Ju mer du förstår desto större chans att du kan hitta sätt att förhindra eller minska risken att användare hamnar i negativa affektiva tillstånd. Ju mer du förstår desto bättre kanske du också kan hitta lösningar för den som trots allt reagerar i affekt och kanske gör något omdömeslöst.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.8 Systemet bör tillhandhålla alternativ för självreglering, självreflektion och förmåga att hantera situationer
- 5.2.9 Systemet bör undvika oavsiktliga aktiveringar av olämpliga reaktioner
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 5.2.12 Systemet bör minimera hot och maximera tillit

Att hantera stress och andra psykologiska krav, d240

Beskrivning

Att genomföra enkla eller sammansatta och samordnade handlingar för att klara och kontrollera de psykologiska krav som ställs för att genomföra uppgifter som kräver betydande ansvarstagande och innefattar stress, oro eller kris såsom när man kör ett fordon i stark trafik eller tar hand om många barn.

Att tänka på vid design

Rörig design, svåra texter, oklara instruktioner, otydliga konselvenser och känslor av att det är något man inte förstår eller missar kan skapa stor stress hos

användare som interagerar med digitala gränssnitt. Stress kan också uppstå om man får känslan att det man förväntas göra kommer att förbruka mer energi eller mer tid än man har till förfogande.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.8 Systemet bör tillhandhålla alternativ för självreglering, självreflektion och förmåga att hantera situationer
- 5.2.9 Systemet bör undvika oavsiktliga aktiveringar av olämpliga reaktioner
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 5.2.11 Systemet bör optimera för självbestämmande och självförtroende
- 5.2.12 Systemet bör minimera hot och maximera tillit
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet

Uppmärksamhet, perception och sinnesintryck

Relaterar till:

- **b140 Uppmärksamhetsfunktioner** – Särskilda psykiska funktioner att under en erforderlig tidsperiod rikta in sig mot en yttre stimulus eller inre erfarenhet.
- **b156 Perceptuella funktioner** – Specifika psykiska funktioner för att känna igen och tolka sinnesstimuli
- **b270 Sinnesfunktioner** som hänger samman med temperatur och andra sinnesintryck.
- **b280 Smärtförmåga** – Inkluderar alla sorters smärta som kan inverka på förmågan till uppmärksamhet och focus vid användningen av internet.

Att fokusera uppmärksamhet, d160,

Beskrivning

Att avsiktligt fokusera på specifika stimuli t.ex. genom att filtrera bort störande ljud.

Observera

Relaterar till:

- **b1400 Att vidmakthålla uppmärksamhet** – Psykiska funktioner som ger koncentration under den tidsperiod som krävs.
- **b1401 Att skifta uppmärksamhet** – Psykiska funktioner som tillåter koncentrationsflyttning från ett stimulus till ett annat.
- **b1402 Delad uppmärksamhet** – Psykiska funktioner som tillåter inriktning på två eller flera stimuli samtidigt.

Att tänka på vid design

Att få användaren att fokusera på rätt saker är en av grunderna i all interaktionsdesign. Vissa saker ska vara i användarens fokus medan andra saker väntar på att bli det eller har redan varit i fokus. Att dela upp saker i sekvenser,

avsnitt, delar etc kan vara ett sätt att hjälpa användaren att styra fokus till rätt del av den digitala lösningen. Här gäller det också att inte introducera objekt som kan försvåra att användaren behåller fokus på rätt sak eller skiftar fokus till rätt sak. En vanlig anledning till att användare ”tappar bort sig eller ”kommer av sig” är att de tappat fokus och börjat fokusera på något helt annat som inte hjälper dem lösa uppgiften.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.4 Systemet bör optimera användbarhet och relevans
- 5.2.6 Systemet bör stödja att man bibehåller fokus på det önskade resultatet
- 5.2.7 Systemet bör optimera möjligheterna att lyckas genom varierande krav och resurser
- 5.3.1 Systemet bör klargöra objekt i fokus
- 5.3.2 Systemet bör stödja/underlätta byte av fokus
- 5.3.3 Systemet bör undvika egenskaper som oavsiktligt förändrar fokus eller avleder uppmärksamhet
- 7.5.1 Systemet bör stödja varaktig uppmärksamhet och koncentration genom hela processen

Auditiv perception, b1560

Beskrivning

Psykiska funktioner som ingår i att urskilja ljud, toner, tonhöjder och andra akustiska stimuli.

Att tänka på vid design

Ljud kan användas för att uppmärksamma användaren på något eller bekräfta att något är klart. Ljud kan också uppfattas som mycket störande, irriterande eller rent av hotfulla. Användare kan ha svårt med att det finns bakgrundsljud och även att skilja bakgrundsljud från meningsbärande ljud. För vissa användare är specifika ljud mycket obehagliga och förekomsten av sådana ljud kan snabbt dränera den personen på energi.

Använder därför ljud efter att ha tänkt igenom situationen noga. Ett alternativ om du använder ljud kan vara att ge användaren en möjlighet att stänga av det. Eller om det passar bättre: ge användaren en möjlighet att sätta på ljudet.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.9 Systemet bör undvika oavsiktliga aktiveringar av olämpliga reaktioner
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 5.2.12 Systemet bör minimera hot och maximera tillit

Visuell perception, b1561

Beskrivning

Psykiska funktioner som ingår i att urskilja form, storlek, färg och andra synliga intryck.

Att tänka på vid design

Den visuella presentationen är extremt viktig för kognitiv tillgänglighet. För seende personer med kognitiva svårigheter är de visuella intrycken ofta helt avgörande för om en digital lösning uppfattas som enkel, intressant, begriplig etc. Tillsammans med det grundläggande konceptet är den visuella presentation viktigast för kognitiv tillgänglighet.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.3.1 Systemet bör tillhandahålla medel för att jämföra enheter och storlekar
- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning

Visuospatial perception, b1565

Beskrivning

Psykiska funktioner involverade i att med synen urskilja föremåls relativa position i omgivningen eller i relation till sig själv.

Att tänka på vid design

Den här punkten är kanske lättare att förstå i relation till den fysiska världen. Men även i digitala miljöer så kan det vara viktigt att förstå att vissa personer kan ha svårt med detta.

Vi använder ofta metaforer från den fysiska världen när vi designar digitala miljöer. Vi går "hem", uppåt, nedåt, framåt, bakåt. Ibland är dessa lika som i den fysiska världen men om du till exempel vill scrolla i ett dokument så dra du fingrarna på en styrplatta uppåt för att få texten att rulla nedåt.

Ibland presenterar vi olika typer av storheter och förväntar oss att användaren till exempel ska kunna jämföra dem eller att inse att något är större, mindre, sämre, bättre etc. Det gäller att hitta ett sätt att presentera sådant material så att det underlättar användarens förståelse.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.3.1 Systemet bör tillhandahålla medel för att jämföra enheter och storlekar
- 6.3.2 Systemet bör tillhandahålla medel för att förstå skalor och relativa värden
- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning

Överbelastning av sinnesintryck, b279

(övriga sinnesfunktioner, andra specificerade och ospecificerade)

Beskrivning

detta fall är 'övriga sinnesfunktioner' definierat som en överbelastning av vilka sinnesintryck som helst (ljud, syn, lukt, vibration etc.) som stör en pågående interaktion med en webbsida.

Relaterar till:

- **b280 Smärtförmimelse** – Förmimelse av obehaglig känsla som tyder på tänkbar eller faktisk skada i någon del av kroppens struktur.

Observera

Orsaken till smärta kan bero på ett antal omständigheter. I en webbkontext kan smärta leda till sekundära svårigheter av många olika slag, som till exempel

förmågan till koncentration och att behålla fokus på, och utföra uppgifter, uthållighet och ork att tänka och planera.

Att tänka på vid design

Det finns personer som är väldigt känslig för starka intryck eller många intryck på en gång. De tar liksom in allt på en gång och då kan känslan bli att man blir bombarderad med många och olika intryck. Intrycken kan komma från antalet objekt på en sida, förekomsten av ljud och rörelser. Någonstans, och ibland vid ganska få intryck, passeras en gräns där mängden intryck skapar en överväldigande känsla. Resultatet kan bli ett tvärstopp i interaktionen eller att interaktionen går betydligt långsammare.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.2 Systemet bör optimera individuella val
- 5.2.6 Systemet bör stödja att man bibehåller fokus på det önskade resultatet
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.5.1 Systemet bör stödja varaktig uppmärksamhet och koncentration genom hela processen

Att utföra uppgifter

Att utföra uppgifter

Beskrivning

Relaterar till:

d210 Att företa en enstaka uppgift – Att genomföra enkla eller komplicerade och koordinerade handlingar som sammanhänger med de psykiska och fysiska komponenterna i en enstaka uppgift såsom att påbörja en uppgift, att organisera tid, rum och material till uppgiften, att planera uppgiften stegvis, genomföra, avsluta och upprätthålla en uppgift.

d220 Att företa mångfaldiga uppgifter – Att genomföra enkla eller komplicerade och koordinerade handlingar som komponenter i mångfaldiga, integrerade och komplicerade uppgifter i följd eller samtidigt.

Observera

Varje interaktion med en digital lösning kan definieras som en uppgift eller en serie av uppgifter. Nästan alla riktlinjer i ISO 21801 kan, beroende på uppgiftens natur, vara relevanta.

Att tänka på vid design

Interaktion med digitala lösningar är i princip att lösa en serie av små och stora uppgifter. Förståelsen av dessa uppgifter tar fart inne i våra hjärnor. Vi tänker, planerar och överväger olika alternativ och försöker förstå konsekvenser etc. Denna interna process omvandlas sedan till handling via att vi fattar någon form av beslut. När handlingen är klar kan vi sägas ha utfört en uppgift.

Att underlätta utförande av uppgifter är en grundläggande uppgift för en designer.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.1 Systemet bör erbjuda möjligheter för att kapa intresse
- 5.2.6 Systemet bör stödja att man bibehåller fokus på det önskade resultatet
- 5.2.9 Systemet bör undvika oavsiktliga aktiveringar av olämpliga reaktioner

- 5.3.4 Systemet bör tillhandahålla relevant återkoppling
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet
- 7.4.1 Systemet bör ge stöd för utförande av uppgifter på ett identiskt sätt när så är möjligt eller på ett likvärdigt sätt när ett identiskt sätt inte är möjligt
- 7.5.1 Systemet bör stödja varaktig uppmärksamhet och koncentration genom hela processen
- 7.5.2 Systemet bör tillhandahålla stöd för att undvika misstag

Korrigerar misstag, d298

Beskrivning

Enkla eller sammansatta handlingar för att rätta till eller hantera misstag till följd av interaktioner.

Att tänka på vid design

En viktig uppgift för en design är att minimera möjligheten att göra fel. Men ofta går det inte helt att eliminera denna risk och då kommer det att hända att användare gör fel. Då blir en viktig uppgift att hjälpa användaren att korrigera sitt misstag. Det första steget i en sådan process är att användaren måste uppmärksammas på att något blivit fel och sedan få stöd för att korrigera sitt misstag.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.3.4 Systemet bör tillhandahålla relevant återkoppling
- 7.5.2 Systemet bör tillhandahålla stöd för att undvika misstag
- 7.5.3 Systemet bör klargöra misstag och fel
- 7.5.4 Systemet bör förenkla korrigeringar av misstag och fel
- 7.5.5 Systemet bör tillhandahålla lämpliga stödfunktioner
- 7.5.6 Systemet bör erbjuda hjälp där behovet av hjälp uppstår och där hjälpen är situationsanpassad

Att läsa, skriva, räkna och beräkna

Att läsa, d166,

Beskrivning

Att genomföra aktiviteter som ingår i att fatta och tolka skrivet språk, t.ex. böcker, instruktioner eller tidningar i text eller punktskrift, i syfte att skaffa sig allmän kunskap eller specifik information.

Relaterar till:

- **b16701 Mottagning av skrivet språk** - Psykiska funktioner för att tolka skrivna meddelanden för att förstå deras innebörd

Att tänka på vid design

Ta inte för givet att alla användare förstår alla texter. Antigen erbjuder du text enkel nog för den bredast möjliga gruppen läsare, eller så erbjuder du alternativa/enklare versioner av förekommande texter. Det finns många bra tips kring produktion och presentation av text på www.begripligtext.se.

Vissa användare kan föredra att lyssna på text genom text-till-tal teknologi, eller ta till sig information i alternativa format, som t ex video eller ljud. En del användare har nytta av att text kombineras med symboler.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.2.1 Systemet bör förenkla språket – hantering av ord
- 6.2.2 Systemet bör förenkla möjligheten att använda symboler
- 6.2.3 Systemet bör förenkla meddelandestrukturen
- 6.2.4 Systemet bör främja förståelse över språkgränser
- 6.2.5 Systemet bör stödja översättningsprocesser
- 6.2.7 Systemet bör tillgängliggöra likvärdiga presentationer av information för att stödja förståelse
- 7.4.3 Systemet bör tillhandahålla flera och alternativa sätt för användarinteraktion

Att skriva, d170

Beskrivning

Att använda symboler eller språk för att överbringa information såsom att producera en skriftlig redogörelse av händelser eller idéer eller att skriva ett brev.

Relaterar till:

- **b16711 Uttryckande av skrivet språk** – Psykiska funktioner som är nödvändiga för att framställa meningsfulla skrivna meddelanden.

Att tänka på vid design

Ta inte för givet att alla användare kan producera adekvat skriven text. Vissa användare kan föredra att använda tal-till text teknologi för att producera skriven text.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 7.2.1 Systemet bör tillhandahålla flera anpassningsbara media för information, uttryck och kommunikation
- 7.4.3 Systemet bör tillhandahålla flera och alternativa sätt för användarinteraktion

Att räkna och beräkna (kalkyleringsfunktioner), d172

Beskrivning

Specifika psykiska funktioner för att bestämma, approximera och hantera matematiska symboler och processer:

- **b1720 Enkel aritmetisk kalkylering** – Psykiska funktioner för att räkna med siffror som t.ex. addition, subtraktion, multiplikation och division
- **b1721 Sammansatt kalkylering** – Psykiska funktioner för att översätta problem uttryckta i ord till aritmetiska procedurer, att översätta matematiska formler till aritmetiska procedurer och andra komplexa hanteringar som innefattar siffror.

Att tänka på vid design

Försök skapa funktioner som räknar åt användaren snarare än att användaren ska räkna själv. Återanvänd siffror snarare än att be användaren skriva in dem

igen. Hämta om möjligt siffror från andra system än att be användaren mata in dem.

Om det är möjligt bör du varna användaren om orimliga siffror är på väg att användas.

Fundera på hur siffror kan visualiseras och presenteras. Kan användaren välja mellan olika sätt och på det sättet kanske hitta en variant som fungerar?

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.3.1 Systemet bör tillhandahålla medel för att jämföra enheter och storlekar
- 6.3.2 Systemet bör tillhandahålla medel för att förstå skalor och relativa värden
- 6.3.3 Systemet bör tillhandahålla medel för att förstå läge i rummet

Orientering till och upplevelse av tid, rum och ting, i relation till den egna personen själv

Relaterar till:

- **b114 Orienteringsfunktioner** – Allmänna psykiska funktioner av att känna till och fastställa sin relation till tid, rum, sig själv och andra, till föremål och närmaste omgivning.
- **b180 Funktioner för erfarenhet av jaget och tid** – Specifika psykiska funktioner som rör medvetenheten om egen identitet, egen kropp och egen plats i den omgivande verkligheten samt om tiden.

Orientering till och upplevelse av tid

Beskrivning

Relaterar till:

- **b1140 Orientering till tid** – Psykiska funktioner som ger medvetenhet om tid på dagen, veckodag, datum, månad och år.
- **b1802 Upplevelse av tid** – Specifika psykiska funktioner av de subjektiva upplevelsorna som sammanhänger med tidens längd och gång.
- **b1642 Tidsplanering** – Psykiska funktioner för att ordna händelser i kronologisk ordning, fördela tidsåtgång till händelser och aktiviteter.

Att tänka på vid design

Många av oss kan ha svårt att hantera tid och dessa svårigheter kan skifta. Om det är möjligt bör din design undvika att kräva tidshantering. När detta behövs behöver du tänka hur du ska hjälpa användaren att hantera svårigheter kopplade till tid.

Det finns en särskild ISO-standard om tidshantering: Hjälpmedel - Vägledning för kognitiv tillgänglighet - tidshantering i dagliga aktiviteter (ISO 21802:2019).

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 7.3.5 Systemet bör skydda användaren från tidsbegränsningar

- 7.3.6 Systemet bör tillhandahålla alternativ för upplevelse av tid
- 7.3.7 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att orientera sig i tid
- 7.3.8 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att kommunicera tid eller hur man föredrar att hantera tid
- 7.3.9 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att anpassa tidskrav

Orientering till rum, b1141

Beskrivning

Psykiska funktioner som ger medvetenhet om var man befinner sig, såsom stad, land och den omedelbara omgivningen.

Att tänka på vid design

Den omedelbara omgivningen kan också vara en digital plats, till exempel en webbplats. Och inom denna webbplats rör man sig framåt, bakåt, uppåt och nedåt. Vi använder ofta metaforer för det fysiska rummet även när vi formger våra digitala miljöer. Det är till exempel inte självklart att alla användare förstår vart de kommer att hamna om de klickar på en länk som heter "Bakåt" eller om det blir samma resultat som om de klickar på bakåt i sin webbläsare.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.2.6 Systemet bör tillhandahålla och optimera möjligheter att hitta information
- 6.3.3 Systemet bör tillhandahålla medel för att förstå läge i rummet
- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning

Orientering till föremål, b1143

Beskrivning

Psykiska funktioner som ger medvetenhet om föremål eller kännetecknen hos föremål.

Att tänka på vid design

Vid design av digitala tjänster handlar detta mycket om vår relation till de apparater vi använder för att interagera med det digitala gränssnittet. De flesta

designers är medvetna om skillnaderna mellan att använda telefon, platta och dator men ibland blir det ändå inte bra. Ett vanligt problem är att vissa saker blir för små i en telefon.

Här kan det också vara så att personer med funktionsnedsättningar använder helt andra föremål som antingen kompletterar eller helt ersätter telefonen, plattan eller datorn. Det kan till exempel vara olika hjälpmedel. Detta kan påverka interaktionen med gränssnittet.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.4.1 Systemet bör använda en logisk och konsekvent utformning
- 6.4.3 Systemet bör maximera överföring och generalisering
- 6.4.4 Systemet bör tillhandahålla alternativ för att förstå bakomliggande begrepp och idéer

Att komma ihåg

Att komma ihåg

Relaterar till:

- **b144 Minnesfunktioner** – Specifika psykiska funktioner som registrerar och lagrar information och återkallar den vid behov.
- **b1440 Korttidsminne** – Psykiska funktioner som ger ett temporärt och upplösbart minne på omkring trettio sekunders varaktighet från vilken information förloras om den inte befästes i långtidsminne.
- **b1441 Långtidsminne** – Psykiska funktioner som ger ett minnessystem som tillåter långtidslagring av information från korttidsminnet och såväl autobiografiskt minne för tidigare händelser som semantiskt minne av språk och fakta.
- **b1442 Återkallande och bearbetning av minne** – Specifik psykisk funktion att komma ihåg information som är lagrad i långtidsminnet och föra det till medvetenhet.
- **b1443 Arbetsminne** – Att utveckla förmågan att benämna personer, föremål, händelser och känslor med ord, symboler, fraser och meningar.

Att tänka på vid design

Skapa inte lösningar som kräver att användaren ska behöva hålla för mycket i närminnet. Många användare kan inte förlita sig på sitt närminne och när det gör det går det åt mycket energi. Då blir det lite kraft kvar till att utföra själva uppgiften. Digitala lösningar har förutsättningar för att hjälpa användaren att komma ihåg saker och att plocka fram den information som kan behövas just nu.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 6.4.2 Systemet bör aktivera eller förstärka bakgrundskunskap
- 6.4.3 Systemet bör maximera överföring och generalisering
- 6.4.5 Systemet bör minimera komplexitet

Kontextuella faktorer

Oavsett vad du ska ta fram för digital lösning pekar ICF ut ett antal kontextuella faktorer som du behöver vara medveten om och förhålla dig till.

Att använda telekommunikationsutrustning, d3600

Beskrivning

Att använda telefoner, datorer och annan elektronisk utrustning för telekommunikation: **e125 Produkter och teknik för kommunikation** - Utrustning, produkter och teknik, även anpassad och specialutformad sådan, som människor använder vid sändning eller mottagande av information och som finns i, på eller nära den person som använder dem.

Att tänka på vid design

Alla har inte tillgång till den senaste utrustningen eller kanske inte till någon utrustning alls eller bara en viss sorts utrustning.

Vissa kombinerar vanligt förekommande utrustning med olika typer av hjälpmedel.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 7.4.2 Systemet bör optimera åtkomst till system och till interoperabilitet

Att anpassa teknologi efter personliga behov och preferenser, d298

(Allmänna uppgifter och krav, andra specificerade)

Beskrivning

Att utföra enkla eller komplexa och samordnade aktiviteter för att anpassa utrustning och/eller gränssnitt för en mer tillgänglig upplevelse.

Att tänka på vid design

Alla kan inte ställa in utrustning och digitala lösningar även om denna möjlighet finns. Börja gärna med en enkel lösning och låt användarna anpassa genom att lägga till saker snarare än att den som har svårt ska förstå hur man tar bort saker.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.2 Systemet bör optimera individuella val
- 5.2.3 Systemet bör stödja självständig användning
- 5.2.10 Systemet bör tillhandahålla medel för att hantera skillnader i förmåga att hantera situationer
- 5.2.13 Systemet bör undvika ökad tillgänglighet som försämrar säkerheten
- 7.4.1 Systemet bör ge stöd för utförande av uppgifter på ett identiskt sätt när så är möjligt eller på ett likvärdigt sätt när ett identiskt sätt inte är möjligt
- 7.4.2 Systemet bör optimera åtkomst till system och till interoperabilitet
- 7.4.3 Systemet bör tillhandahålla flera och alternativa sätt för användarinteraktion
- 7.4.4 Systemet bör klargöra möjligheter och alternativ som kan väljas och beslut som behöver fattas
- 7.4.5 Systemet bör erbjuda standardinställning och anpassningsbara inställningar
- 7.4.6 Systemet bör tillhandahålla individualiserad åtkomst och återanvändning av användarprofiler
- 7.4.7 Systemet bör säkerställa att det avsedda resultatet med systemet är lätt att uppnå

Resurser, e165

Beskrivning

Produkter eller föremål för ekonomiskt utbyte såsom pengar, varor, egendom och andra värdesaker, som en person äger eller till vilka han eller hon har nyttjanderätt.

Observera

Människor med funktionsnedsättning lever ofta under begränsade ekonomiska villkor och med begränsad tillgång till resurser.

Att tänka på vid design

Utgå inte ifrån att användaren har tillgång till den senaste versionen/den mest moderna utrustningen, eller att användaren har råd att betala för system eller service. Använd inte designlösningar som i onödan medför ökade kostnader för personligt bruk av din lösning.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.3 Systemet bör stödja självständig användning
- 7.4.2 Systemet bör optimera åtkomst till system och till interoperabilitet
- 7.5.5 Systemet bör tillhandahålla lämpliga stödfunktioner

Etik

Relaterar till:

- **d9 Samhällsgemenskap, socialt och medborgerligt liv** - de handlingar och uppgifter som krävs för att engagera sig i organiserat socialt liv utanför familjen - i samhällsgemenskap, socialt och medborgerligt liv.

Observera

Ett etiskt ramverk behövs för att vägleda designers i rätt riktning. Se även Johansson [3] för vidare vägledning.

Att tänka på vid design

Som designer har du möjlighet att fatta en rad beslut som antingen gör livet enklare eller svårare för personer med funktionsnedsättning. Så ofta du kan bör du välja alternativet som gör livet enklare.

Mänskliga rättigheter, d940

Beskrivning

Att åtnjuta nationellt och internationellt erkända mänskliga rättigheter i kraft av att vara människa, såsom de mänskliga rättigheterna enligt Förenta Nationernas allmänna deklaration av Mänskliga rättigheter (1948) FN:s konvention om barnets rättigheter (1989) och FN:s konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (2006); rätten till självbestämmande eller autonomi, rätten att ha kontroll över sitt eget liv.

Att tänka på vid design

Se texten ovan om att du behöver agera utifrån ett etiskt ramverk.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.2 Systemet bör optimera individuella val
- 7.2.1 Systemet bör tillhandahålla flera anpassningsbara media för information, uttryck och kommunikation
- 7.4.1 Systemet bör ge stöd för utförande av uppgifter på ett identiskt sätt när så är möjligt eller på ett likvärdigt sätt när ett identiskt sätt inte är möjligt
- 7.4.2 Systemet bör optimera åtkomst till system och till interoperabilitet
- 7.4.3 Systemet bör tillhandahålla flera och alternativa sätt för användarinteraktion.

Auktoritet och makt

Beskrivning

Relaterar till:

- **e330 Människor i maktpositioner**- Personer som har beslutsfattande ansvar för andra och som enligt sociala definitioner har inflytande eller makt, baserat på deras sociala, ekonomiska, kulturella eller religiösa roller i samhället såsom lärare, arbetsgivare, arbetsledare, religiösa ledare, ställföreträdande beslutsfattare, förmyndare, gode män.
- **e430 Personliga attityder hos personer i maktpositioner**– Allmänna eller specifika åsikter och trosföreställningar som personer i maktpositioner har om personen eller om andra saker (t.ex. sociala, politiska och ekonomiska frågor) som påverkar personligt beteende och handlingar.
- **E440 Personliga attityder hos personliga vårdare och personliga assistenter** – Allmänna och specifika åsikter och trosföreställningar hos personliga vårdare och personliga assistenter om personen eller om andra saker (t.ex. sociala, politiska och ekonomiska frågor) som påverkar personligt beteende och handlingar.

Observera

Som designer är du en person i maktposition. Dina direktiv och begränsningar i ditt arbete kan sättas av andra personer i maktposition. Personer med funktionsnedsättning är ofta i en underordnad position och ibland i en beroendeposition till personer med makt.

Att tänka på vid design

Genom att inkludera personer med kognitiva funktionsnedsättningar i din designprocess och se dem som samarbetspartners kan du utjämna en del av obalansen i makt. Samskapande designprocesser har därmed en frigörande potential.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.3 Systemet bör stödja självständig användning
- 5.2.4 Systemet bör optimera användbarhet och relevans
- 5.2.11 Systemet bör minimera hot och maximera tillit
- 5.2.12 Systemet bör undvika ökad tillgänglighet som försämrar säkerheten

Attityder

e4 Attityder – Detta kapitel handlar om attityder i form av observerbara konsekvenser av seder, bruk, ideologier, värden, normer, uppfattningar om verkligheten och religiösa trosföreställningar. Dessa attityder påverkar personligt beteende och socialt liv på alla nivåer, från mellanmänskliga relationer, sociala sammanslutningar till politiska, ekonomiska och lagliga strukturer som t.ex. personliga eller samhälleliga attityder till en persons trovärdighet och människovärde som kan motivera positiva och artiga eller negativa och diskriminerande konventioner (t.ex. stigmatisering, stereotypisering och marginalisering eller negligering av personen). De attityder som klassificeras är sådana som människor i omgivningen visar mot den person som beskrivs och är alltså inte personens egna. De individuella attityderna kategoriseras efter typ av relation i enlighet med kategoriindelningen i omgivningsfaktorer Kapitel 3. Värderingar och föreställningar kodas inte skiljt från attityder eftersom de antas vara pådrivande krafter bakom dem.

Beskrivning

Relaterar till:

- **e425 Personliga attityder bland bekanta, kamrater, kollegor, grannar och personer i umgängeskretsen** – Allmänna eller specifika åsikter och föreställningar som bekanta, kamrater, kollegor, grannar och personer i umgängeskretsen har om personen eller andra saker (t.ex. sociala, politiska och ekonomiska frågor) som påverkar personligt beteende och handlingar
- **e460 Samhälleliga attityder** – Människors allmänna eller specifika åsikter och trosföreställningar inom en kultur, ett samhälle, subkultur eller annan social grupp om andra personer eller om andra sociala, politiska och ekonomiska frågor som kan påverka grupp beteende eller personligt beteende och handlingar.

Att tänka på vid design

Stereotyper och snäva normer kan begränsa vad man tror är möjligt att göra eller tror att vissa människor behöver eller vad de vill göra. Du har stora möjligheter att omfamna idéer om mångfald och att alla ska kunna använda det du som designer är med och skapar.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.3 Systemet bör stödja självständig användning
- 5.2.4 Systemet bör optimera användbarhet och relevans
- 7.4.1 Systemet bör ge stöd för utförande av uppgifter på ett identiskt sätt när så är möjligt eller på ett likvärdigt sätt när ett identiskt sätt inte är möjligt

Sociala normer, konventioner och ideologier, e465,

Beskrivning

Seder, bruk, regler och abstrakta värdesystem och normativa föreställningar (t.ex. ideologier, normativa världsåskådningar och moralfilosofier) som uppstår inom sociala sammanhang och som påverkar eller skapar samhälleliga och individuella konventioner och beteenden såsom normer kring moral, etikett och religiöst beteende; religiös doktrin och därav följande normer och konventioner; normer som styr ritualer och sociala sammankomster.

Att tänka på vid design

Vad som är möjligt att göra eller möjligt att tänka påverkas ofta av en tidsanda. Denna kan variera i hur man ser på personer med funktionsnedsättning. Över tid har dessa setts som personer man kan låsa in på institutioner, eller avliva, eller förhindra att skaffa barn till att ses som personer som ska finnas i ett samhälle som välkomnar mänsklig mångfald och individuella olikheter. Över tid har andan talat om att vi i solidaritet till personer som har det svårt ska verka för att dessa får goda levnadsvillkor över till perioder där dessa personer får kämpa för att behålla rättigheter som de tidigare haft och där deras beroende av stöd från samhället kan beskrivas i termer av att de är bördor eller rent av fuskare.

Just nu är tidsandan hård. Personer med funktionsnedsättning har fått se hur förutsättningarna för att leva ett bra liv har reducerats och de tvingas in ständiga processer för att bevisa att de har rätt till stöd de tidigare har haft. Aktörer som är till för att hjälpa dessa personer går till domstol för att få fram prejudikatså att de får argument för att slippa.

Som designer behöver du ta ställning till var du står i detta.

Riktlinjer från SS-EN ISO 21801-1:2021

- 5.2.3 Systemet bör stödja självständig användning
- 5.2.4 Systemet bör optimera användbarhet och relevans
- 5.2.11 Systemet bör optimera för självbestämmande och självförtroende
- 5.2.12 Systemet bör minimera hot och maximera tillit

Referenser

1. Socialstyrelsen. Klassifikation av funktionstillstånd, funktionshinder och hälsa. 2007. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17108795>.
2. ICF Research Branch. ICF Research Branch. 2022. <https://www.icf-research-branch.org>. Accessed 16 Mar 2022.
3. Johansson S. Design for Participation and Inclusion will Follow: Disabled People and the Digital Society. KTH Royal Institute of Technology.; 2019.