



Interkulturalno partnerstvo

IP-03

WebQuest



WebQuest

TEMA DODIJELJENA:	Interkulturalna partnerstva (IP 03)
NASLOV WEBQUESTA:	Dizajniranje za raznolikost
UVOD	
<p>Radite za tvrtku koja se bavi marketingom i oglašavanjem, a lokalno vijeće je zamolilo vas i vaš tim da dizajnirate letak za promicanje kulturne raznolikosti prisutne u lokalnoj zajednici.</p> <p>U vašoj grupi će vam trebati minimalno 2 osobe (ali možete imati tim do 4-5 članova), jedan od vas će biti copywriter, a drugi će biti dizajner.</p>	
ZADACI	
<p>Vaš će tim morati malo istražiti pisanje za raznolikost i uključiv dizajn. Također ćete morati pregledati svoj rad igrajući se "đavoljeg odvjetnika" prije nego što ga pošaljete na tiskanje.</p> <p>Konačni cilj je izrada inspirativnog letka za promicanje kulturne raznolikosti prisutne u lokalnoj zajednici koji će se distribuirati lokalno, a također će se dijeliti na društvenim mrežama.</p>	
PROCES	
<p>Korak 1) Odlučite tko će biti copywriter, a tko će preuzeti ulogu dizajnera.</p> <p>Korak 2) Razmislite sa svojim timom o glavnom konceptu dizajna i dodatnim idejama.</p> <p>Korak 3) Copywriter će napisati nacrt teksta koji će biti uključen u letak.</p> <p>Možete pogledati ovaj stilski vodič i članak kako biste provjerili koristi li vaš tekst</p>	



odgovarajuću terminologiju:

- <https://www.diversitystyleguide.com/glossary/white-white/>
- <https://incl.ca/disability-language-is-a-nuanced-thing/>

Korak 4) Zatim će dizajner koristiti bilo koji od besplatnih predložaka na www.canva.com kako bi počeo raditi na vizualnom dizajnu.

Korak 5) Dodajte tekst dizajnu i odlučite o fontu, korištenim bojama itd. nakon što pročitate ovaj članak:

- <https://venngage.com/blog/accessible-design/>

Korak 6) Zatim će tim igrati igru “Đavolji odvjetnik” s gotovim nacrtom. Ovdje možete pročitati potrebne upute ako nikada niste igrali ovu igru:

- https://www.readwritethink.org/sites/default/files/resources/lesson-docs/HowtoPlay_Devils_Advocate.pdf

Ovo su neka od pitanja koja biste mogli postaviti kao Đavolji odvjetnik:

- Tko je isključen?
- Jesam li uzeo u obzir vlastite predrasude i pretpostavke?
- Jesam li uravnotežio korištenje podataka i emocije?
- Je li dizajn inkluzivan? (Pomislite na ljude s daltonizmom, disleksijom itd.)
- Koji bi mogli biti potencijalni utjecaji mojih dizajnerskih odluka?

Korak 6) Nakon igranja igrice, upotrijebite dobivene povratne informacije kako biste primijenili potrebne promjene na svoj dizajn.

Korak 7) Predstavite svoj dizajn drugima u grupi.

EVALUACIJA

U kojoj se mjeri slažete/ne slažete sa sljedećim izjavama:



- 1) Naučio sam definiciju kulturne raznolikosti (da, ne, nisam siguran)
- 2) Naučio sam razlikovati inkluzivne i neinkluzivne dizajne (da, ne, nisam siguran)
- 3) Sada mogu šire raspravljati o konceptu kulturološke pristranosti i predrasuda (da, ne, nisam siguran)
- 4) Naučio/la sam ocrutati opasnosti i zamke korištenja jezika koji nije uključiv (da, ne, dovoljno)
- 5) Razumijem da je svijest o našim predrasudama prvi korak u njihovom prevladavanju (da, ne, nisam siguran)
- 6) Stekao sam motivaciju i interes za samorefleksiju kako bih identificirao svoje kulturološke predrasude (da, ne, nisam siguran)
- 7) Naučio/la sam pisati tekstove koji su uključivi (da, ne, nisam siguran)
- 8) Svjesniji sam načina na koji koristim jezik u interakciji s drugima (da, ne, nisam siguran)
- 9) Slažem se da je korištenje uključive terminologije važno (da, ne, nisam siguran)
- 10) Biste li preporučili ovu vježbu za poboljšanje svačijeg samospoznaje o uključivanju i različitosti? (da, ne, nisam siguran)

ZAKLJUČAK

Kako su slike toliko važne u komunikaciji, kada dizajni cijene, odražavaju i uključuju sve vrste pojedinaca, one imaju pozitivan učinak. Kada su timovi i profesije, uključujući dizajnersku profesiju, različiti, vjerojatnije je da će razmotriti implementaciju inkluzivnih načela dizajna kako bi se osiguralo da se svi osjećaju cijenjenima i poštovanima (i ti timovi postaju inovativni).

Kada uključujemo informacije i podatke u naše dizajne, moramo uzeti u obzir dodatna etička pitanja, kao i potencijal da doprinesemo kretanju prema zajedničkoj svrsi. Podaci se mogu prikupiti i/ili širiti na štetne načine.



Karte su se, na primjer, koristile za nametanje segregacije i uskraćivanje obiteljima pristupa stambenim i ekonomskim mogućnostima (ovo je poznato kao redlining). Podaci se također mogu prikupljati i prezentirati na načine koji ističu razlike i potiču promjene. Podaci su se, primjerice, koristili za praćenje zločina iz mržnje, nejednakosti u zdravstvenoj skrbi i mnogih drugih stvari.

Raznolikost, posebno u području dizajna, je mnogo više od nečijeg izgleda. Također se radi o njihovim sposobnostima, povijesti i osobnim iskustvima. Povijesno gledano, demografija industrije dizajna bila je relativno homogena. Tek je posljednjih godina sve više žena, LGBTQIA osoba i ljudi različitih etničkih pripadnosti ušlo u ovaj sektor.

Ako smo motivirani za promišljen rad, možemo očekivati dublji i privlačniji idejni proces, višu kvalitetu kreativnog rezultata i sposobnost interakcije s više ljudi nego ikad pr

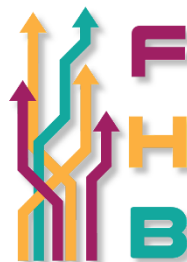


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CQ+

De-escalating Polarisation in Europe



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Podrška Europske komisije ovoj publikaciji ne znači odobravanje njezinog sadržaja, koji odražava isključivo mišljenja autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj." Broj projekta: 2021-BE02-KA220-ADU-000033662