

Thiết kế Bền vững: Chuỗi bốn Chuyên đề

Chuyên đề 1: Đạo đức của những Vật dụng Hằng ngày

Tổng quan

Chuyên đề này giới thiệu về thiết kế bền vững thông qua các vật dụng, sản phẩm, giao diện, không gian, và hệ thống định hình cuộc sống hằng ngày. Sinh viên sẽ tìm hiểu cách các quyết định thiết kế ảnh hưởng đến tiêu dùng, chất thải, khả năng tiếp cận, hành vi, lao động, bản sắc, và tác động môi trường.

Ý tưởng trọng tâm của chuyên đề này là **trách nhiệm trong thiết kế**. Thiết kế không trung lập. Mọi vật được thiết kế đều phản ánh những lựa chọn về vật liệu, người sử dụng, sản xuất, chức năng, khả năng sửa chữa, thải bỏ, và giá trị. Sinh viên sẽ học cách nhìn nhận các vật dụng hằng ngày một cách phản biện và đặt câu hỏi về những hình thức quan tâm, tiện lợi, loại trừ, hay tính bền vững được tích hợp trong chúng.

SDG liên quan chính: SDG 9, SDG 10, SDG 11, SDG 12, SDG 13

Mục tiêu học tập

Đến cuối chuyên đề này, sinh viên sẽ có khả năng:

- Giải thích cách các lựa chọn thiết kế hằng ngày tạo ra những hệ quả về xã hội và môi trường.
- Áp dụng một khái niệm học thuật để phân tích các khía cạnh đạo đức của một vật thể hoặc hệ thống được thiết kế.
- Xác định các bên liên quan chịu tác động của một thiết kế, bao gồm người sử dụng, nhà sản xuất, cộng đồng, và môi trường.
- Đề xuất một cải tiến giúp thiết kế trở nên có trách nhiệm hoặc bền vững hơn.

Tài liệu học thuật bắt buộc

Papanek, V. (1985). *Design for the real world: Human ecology and social change* (2nd ed.). Thames & Hudson.

Đoạn đọc bắt buộc: Chương 4, “Do-It-Yourself Murder: Social and Moral Responsibilities of Design”, trang 54–65.

Trọng tâm khi đọc: Trong quá trình đọc, sinh viên nên tập trung vào lập luận của Papanek rằng thiết kế mang trách nhiệm xã hội và đạo đức. Sinh viên không cần tóm tắt toàn bộ chương. Thay vào đó, sinh viên cần xác định một ý tưởng có thể giúp em ấy phân tích những hệ quả đạo đức hoặc bền vững tiềm ẩn của một vật dụng, dịch vụ, không gian hoặc giao diện được thiết kế trong đời sống hằng ngày.

Hoạt động trước giờ học: Đánh giá Thiết kế Hằng ngày

Chọn một vật dụng, dịch vụ, không gian, hoặc giao diện được thiết kế trong đời sống hằng ngày.

Ví dụ:

- bao bì thực phẩm mang đi
- chiếc bình nước
- chiếc ghế
- một ứng dụng trên điện thoại thông minh
- chiếc bàn học
- chiếc túi giao hàng
- một băng ghế công cộng
- một vật dụng trong phòng khách sạn
- chiếc túi mua sắm
- cái bàn chải đánh răng
- hộp đựng thực phẩm
- hệ thống bán vé giao thông
- một món quần áo
- không gian bên trong quán cà phê
- không gian trong khuôn viên trường

Viết **200–250 chữ** để trả lời câu hỏi sau:

Vấn đề đạo đức hoặc bền vững nào đang ẩn chứa trong thiết kế hằng ngày này?

Bao gồm:

- thiết kế đó là gì
- ai sử dụng nó
- ai sản xuất, bảo trì, hoặc xử lý thải bỏ nó
- một vấn đề bền vững mà thiết kế đó tạo ra
- một ý tưởng của Papanek giúp giải thích vấn đề đó

- một SDG liên quan đến vấn đề

Hoạt động 1 tại lớp: Thiết kế Gây hại, Thiết kế Quan tâm

Mục tiêu: Giúp sinh viên nhận ra rằng thiết kế có thể tạo ra cả lợi ích lẫn tác hại.

Theo nhóm, sinh viên chọn một thiết kế hằng ngày từ bài làm trước giờ học và phân tích bằng các câu hỏi sau:

- Thiết kế này dường như giải quyết vấn đề gì?
- Ai được hưởng lợi từ thiết kế này?
- Ai có thể bị loại trừ, chịu gánh nặng, hoặc chịu tác động tiêu cực?
- Thiết kế này phụ thuộc vào những vật liệu, năng lượng, lao động, hoặc chất thải nào?
- Thiết kế này khuyến khích hành vi gì?
- Vấn đề bền vững nào dễ nhận thấy nhất?
- Vấn đề bền vững nào đang bị che giấu?

Sản phẩm đầu ra: Một Tuyên bố ngắn về Trách nhiệm Thiết kế:

“Thiết kế này dường như giải quyết _____, nhưng đồng thời nó cũng tạo ra _____. Bên liên quan chịu tác động nhiều nhất là _____. Vấn đề bền vững mà chúng ta cần giải quyết là _____.

Hoạt động 2 tại lớp: Thử thách Tái Thiết kế có Trách nhiệm

Mục tiêu: Giúp sinh viên chuyển từ việc phê bình sang đề xuất cải thiện.

Theo nhóm, sinh viên đề xuất một cải tiến trong tái thiết kế. Thiết kế lại không nhất thiết phải là thiết kế một sản phẩm hoàn toàn mới. Đó có thể là sự thay đổi về vật liệu, cách sử dụng, khả năng sửa chữa, cách truyền thông, khả năng tiếp cận, phương thức thải bỏ, mô hình dịch vụ, hoặc hành vi của người sử dụng.

Các hướng tái thiết kế tiềm năng:

- giảm vật liệu dùng một lần
- giúp thiết kế dễ sửa chữa hơn
- giúp thiết kế dễ chia sẻ hoặc tái sử dụng hơn
- giảm mức tiêu thụ năng lượng
- cải thiện khả năng tiếp cận
- giảm chất thải khi kết thúc vòng đời sản phẩm

- sử dụng vật liệu an toàn hơn hoặc có tác động thấp hơn
- cải thiện hướng dẫn sử dụng để tiêu dùng có trách nhiệm
- giảm bao bì không cần thiết
- hỗ trợ sản xuất hoặc sửa chữa tại địa phương
- cải thiện độ bền
- giảm sự loại trừ hoặc gánh nặng không công bằng
- giúp người sử dụng dễ thực hiện hành vi bền vững hơn

Đối với sản phẩm thiết kế lại, sinh viên cần giải thích:

- sinh viên sẽ thay đổi điều gì
- phương án đó giải quyết vấn đề bền vững nào
- ai được hưởng lợi
- phương án đó hỗ trợ SDG nào
- có thể có những sự đánh đổi nào
- bằng cách nào sinh viên sẽ biết liệu sản phẩm thiết kế lại có hiệu quả hay không

Sản phẩm đầu ra: Một Đề xuất Tái thiết kế có Trách nhiệm dài một trang.

Suy ngẫm sau giờ học

Sinh viên trả lời câu hỏi sau:

“Khi ta nói rằng các nhà thiết kế phải chịu trách nhiệm đối với những hệ quả của các vật dụng hằng ngày, điều đó có nghĩa là gì?”

Bao gồm:

- một ý tưởng của Papanek
- một vấn đề đạo đức mà em nhận thấy
- một bên liên quan mà trước đây em chưa từng cân nhắc
- một thay đổi trong thiết kế có khả năng giúp giảm tác hại