

Chuyên đề 3: Thiết kế bao hàm, Đa dạng và Mở rộng ngoài con người

Tổng quan

Chuyên đề này tập trung vào việc thiết kế bao trùm những ai và những gì. Sinh viên sẽ tìm hiểu cách thiết kế có thể phục vụ một số nhóm người sử dụng trong khi loại trừ những nhóm khác, và cách thiết kế bền vững cần xem xét các cộng đồng con người đa dạng cũng như các chủ thể phi con người khác như động vật, thực vật, hệ sinh thái, sông ngòi, không khí, đất và khí hậu.

Ý tưởng trọng tâm của chuyên đề này là **tư duy mở rộng về các bên liên quan**. Thiết kế bền vững không thể chỉ tập trung vào một người sử dụng lý tưởng duy nhất. Thay vào đó, thiết kế ấy cần xem xét những nhóm cá thể, nền văn hóa, khả năng, mức thu nhập, bản sắc, cộng đồng, loài và môi trường khác nhau.

Sinh viên sẽ vận dụng các góc nhìn về thiết kế bao trùm và hơn cả con người để thách thức những giả định hạn hẹp về việc thiết kế dành cho ai và điều gì được xem là có giá trị.

Các SDG liên quan chính: SDG 3, SDG 10, SDG 11, SDG 12, SDG 15, SDG 16

Mục tiêu học tập

Đến cuối chuyên đề này, sinh viên sẽ có thể:

- Giải thích vì sao thiết kế bền vững cần xem xét đa dạng các bên con người và phi con người liên quan.
- Áp dụng tư duy thiết kế bao trùm hoặc không-chỉ-con-người để phân tích một vấn đề thiết kế.
- Xác định các hình thức loại trừ, gây hại hoặc bị bỏ quên được tích hợp trong một thiết kế.
- Đề xuất một định hướng thiết kế tạo ra giá trị xã hội, sinh thái hoặc dân chủ rộng lớn hơn.

Tài liệu học thuật bắt buộc

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.

Đoạn đọc bắt buộc: Chương 3, “Design as Critique,” trang 33–46.

Trọng tâm khi đọc: Trong quá trình đọc, sinh viên cần tập trung vào cách thiết kế có thể đặt ra các câu hỏi thay vì chỉ giải quyết vấn đề. Dunne và Raby hữu ích trong bối cảnh này vì họ giúp sinh viên hình dung những tương lai thay thế và đặt câu hỏi về những điều mà các hệ thống thiết kế hiện tại đang mặc nhiên xem là hiển nhiên.

Hoạt động trước giờ học: Ai hoặc Điều gì đang bị Bỏ sót?

Sinh viên chọn một tình huống thiết kế mà trong đó một số nhóm người sử dụng, cộng đồng hoặc các chủ thể sinh thái có thể đang bị bỏ quên hay xem nhẹ.

Ví dụ:

- ghế ngồi công cộng
- hệ thống chỉ dẫn trong khuôn viên trường
- ứng dụng ngân hàng trên điện thoại
- phòng chờ khám bệnh
- bao bì giao đồ ăn
- công viên đô thị
- biển thông tin du lịch
- không gian học tập dành cho trẻ em
- bếp dùng chung
- nhà vệ sinh công cộng
- lối sang đường
- không gian nội thất nhà ở
- một sản phẩm được thiết kế cho người sử dụng “trung bình” (“average user”).
- bảng quảng cáo ngoài trời
- không gian công cộng ven sông

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

Ai hoặc điều gì đang bị bỏ sót trong thiết kế này?

Bao gồm:

- tình huống thiết kế đó
- thiết kế đó dường như đang ưu tiên ai
- thiết kế có thể đang bỏ quên ai hoặc điều gì
- một hệ quả về xã hội hoặc sinh thái mà nó gây ra
- một ý tưởng của Dunne và Raby
- một SDG liên quan đến vấn đề

Hoạt động 1 tại lớp: Mở rộng Phạm vi xác định các Bên liên quan

Mục tiêu: Giúp sinh viên vượt ra khỏi khái niệm “người sử dụng trung bình” (“average user”).

Theo nhóm, sinh viên phân tích một tình huống thiết kế và xác định các bên liên quan thuộc ba nhóm sau.

Các bên liên quan là con người:

- những người dùng chính
- những người không sử dụng nhưng vẫn chịu tác động của thiết kế
- người lao động hoặc người bảo trì
- người khuyết tật

- trẻ em hoặc người cao tuổi
- người có thu nhập thấp
- cộng đồng địa phương
- những người đến từ các nền văn hóa khác nhau

Các bên liên quan là hệ thống:

- nhà cung cấp dịch vụ
- nhà sản xuất
- các bên sửa chữa
- đơn vị xử lý chất thải
- nhà hoạch định chính sách
- nhà giáo dục
- chủ sở hữu hoặc đơn vị quản lý cơ sở vật chất
- chủ sở hữu nền tảng

Các bên liên quan phi con người:

- động vật
- thực vật
- đất
- nước
- không khí
- hệ thống năng lượng
- khí hậu
- hệ sinh thái địa phương
- các thể hệ tương lai

Sinh viên cần xác định:

- ai được hưởng lợi nhiều nhất từ thiết kế hiện tại
- ai bị loại trừ hoặc phải chịu gánh nặng
- những chủ thể phi con người nào đang chịu tác động
- thiết kế hiện tại đang ưu tiên giá trị gì
- thay vào đó, thiết kế này nên ưu tiên giá trị gì

Sản phẩm đầu ra: Một Tuyên bố Mở rộng về các Bên liên quan:

“Thiết kế này hiện đang ưu tiên _____. Nó bỏ quên hoặc xem nhẹ _____. Một thiết kế bền vững hơn cần xem xét _____.”

Hoạt động 2 tại lớp: Những Viễn cảnh Thay thế trong Tương lai

Mục tiêu: Giúp sinh viên sử dụng tư duy suy tưởng để hình dung các phương án thiết kế thay thế.

Theo nhóm, sinh viên xây dựng một kịch bản ngắn diễn ra trong khoảng năm đến mười năm tới.

Kịch bản ấy nên giải quyết các câu hỏi sau:

- Điều gì đã thay đổi trong tình huống thiết kế?
- Ai hoặc điều gì hiện đã được đưa nhìn nhận và bao hàm?
- Thiết kế khuyến khích hành vi mới nào?
- Thiết kế giải quyết vấn đề bền vững nào?
- Có thể xuất hiện mâu thuẫn hoặc rủi ro mới nào?

Một số định hướng tương lai tiềm năng:

- một không gian công cộng được thiết kế cho người cao tuổi và đa dạng sinh học đô thị
- bao bì được thiết kế để các doanh nghiệp địa phương có thể tái sử dụng
- một ứng dụng trong khuôn viên trường hỗ trợ khả năng tiếp cận đa dạng và các lựa chọn tiêu thụ ít năng lượng
- đồ nội thất được thiết kế để dễ sửa chữa, chia sẻ và sử dụng lâu dài
- một hệ thống chỉ dẫn giúp giảm ùn tắc và bảo vệ các khu vực nhạy cảm
- không gian nội thất nhà hàng được thiết kế nhằm giảm lãng phí thực phẩm
- một dịch vụ trong khu dân cư hỗ trợ chăm sóc, sửa chữa và tái sử dụng
- một sản phẩm được thiết kế với sự cân nhắc đối với động vật, thực vật hoặc các hệ thống nước

Sản phẩm đầu ra: Một Ý tưởng (Concept) ngắn về Tương lai Thay thế, bao gồm tiêu đề, mô tả kịch bản, các bên liên quan được cân nhắc và bao hàm, vấn đề bền vững được giải quyết, và một hệ quả ngoài mong muốn có thể xảy ra.

Hoạt động 3 tại lớp: Định hướng Thiết kế tạo Giá trị Rộng lớn hơn

Mục tiêu: Giúp sinh viên đề xuất một định hướng thiết kế có thể tạo ra giá trị xã hội, sinh thái hoặc dân chủ rộng lớn hơn.

nhóm, sinh viên chọn một tình huống thiết kế từ bài làm trước giờ học của các em.

Nhiệm vụ của nhóm là đề xuất **một** định hướng thiết kế tạo ra giá trị rộng lớn hơn. Định hướng thiết kế này không nhất thiết phải là một sản phẩm hoàn chỉnh hoặc một giải pháp hoàn thiện. Định hướng đó cần cho thấy cách thiết kế có thể vượt lên trên việc chỉ phục vụ nhóm người dùng hiển nhiên nhất, mà thay vào đó hỗ trợ các kết quả xã hội, sinh thái hoặc dân chủ rộng lớn hơn.

Định hướng thiết kế của nhóm cần tạo ra ít nhất **một** trong các dạng giá trị sau:

- **giá trị xã hội:** cải thiện khả năng tiếp cận, phẩm giá, an toàn, sự quan tâm, tính bao trùm hoặc chất lượng cuộc sống hằng ngày
- **giá trị sinh thái:** giảm tác động tiêu cực đối với hệ sinh thái, vật liệu, động vật, thực vật, nước, không khí hoặc khí hậu

- **giá trị dân chủ:** tạo điều kiện để thêm nhiều người được có tiếng nói, sự lựa chọn, cơ hội tham gia, khả năng được nhìn nhận hoặc quyền kiểm soát đối với cách thiết kế vận hành

Các nhóm cần trả lời các câu hỏi sau:

- Tình huống thiết kế hiện tại là gì?
- Thiết kế hiện tại đang ưu tiên ai hoặc điều gì?
- Ai hoặc điều gì đang bị bỏ quên, bị loại trừ hoặc phải chịu gánh nặng?
- Nhóm em muốn tạo ra loại giá trị rộng lớn nào: xã hội, sinh thái, dân chủ hay kết hợp nhiều loại?
- Định hướng thiết kế mà nhóm em đề xuất là gì?
- Thiết kế sẽ thay đổi như thế nào về hình thức, chức năng, dịch vụ, truyền thông, khả năng tiếp cận, vật liệu hoặc cách quản trị?
- Những bên liên quan nào cần tham gia?
- Những bên liên quan là con người và phi con người nào sẽ được hưởng lợi?
- Có thể xuất hiện sự đánh đổi, mâu thuẫn hoặc hệ quả ngoài mong muốn nào?
- Làm thế nào để biết định hướng thiết kế đó đang tạo ra giá trị rộng lớn hơn?

Đề xuất của nhóm nên tránh các tuyên bố chung chung như “làm cho thiết kế mang tính bao trùm, bình đẳng hơn”, “làm cho thiết kế bền vững hơn” hoặc “hỗ trợ cộng đồng”. Nhóm cần giải thích điều gì sẽ thực sự thay đổi và ai hoặc điều gì sẽ được hưởng lợi.

Sản phẩm đầu ra: Các nhóm xây dựng một **Định hướng Thiết kế tạo Giá trị Rộng lớn hơn** ngắn theo cấu trúc sau:

1. **Tình huống thiết kế hiện tại:** Em đang phân tích điều gì?
2. **Ưu tiên hiện tại:** Thiết kế hiện chủ yếu phục vụ ai hoặc điều gì?
3. **Các bên liên quan đang bị bỏ sót:** Ai hoặc điều gì đang bị bỏ quên hay xem nhẹ?
4. **Trọng tâm giá trị:** Định hướng của em tạo ra giá trị xã hội, sinh thái, dân chủ hay kết hợp nhiều loại?
5. **Định hướng thiết kế:** Điều gì sẽ thay đổi?
6. **Các bên liên quan tham gia:** Ai cần tham gia hoặc hỗ trợ sự thay đổi?
7. **Lợi ích về tính bền vững:** Tác động tiêu cực nào được giảm bớt hoặc giá trị nào được tạo ra?
8. **Sự đánh đổi:** Điều gì có thể trở nên khó khăn hơn, tốn kém hơn, chậm hơn hoặc gây nhiều tranh luận hơn?
9. **Thước đo thành công:** Em sẽ giám sát hoặc quan sát điều gì?

Ví dụ: Một công viên công cộng hiện đang ưu tiên không gian mở, thông thoáng và cảnh quan ít cần bảo trì. Một định hướng thiết kế tạo giá trị rộng lớn hơn có thể là cải tạo một phần công viên thành khu vực nghỉ ngơi và sinh hoạt có bóng mát, đa dạng sinh học với các loài thực vật bản địa, lối đi dễ tiếp cận, khu vực yên tĩnh và bảng thông tin cộng đồng. Giải pháp này tạo ra giá trị xã hội bằng cách hỗ trợ người cao tuổi, trẻ em và những người cần nghỉ ngơi; tạo ra giá trị sinh thái bằng cách hỗ trợ côn trùng, chim, bóng mát và sức khỏe của đất; đồng thời tạo ra giá trị dân chủ bằng cách mang đến cho cư dân không gian để gặp gỡ và chia sẻ thông tin. Sự đánh đổi là công viên có thể cần nhiều công tác bảo trì hơn, tham vấn cộng đồng nhiều hơn, cũng như các biện pháp bảo vệ khi bị sử dụng quá mức.

Suy ngẫm sau giờ học

Trả lời câu hỏi sau

“Việc thiết kế thay đổi thế nào khi chúng ta không còn chỉ thiết kế cho người sử dụng trung bình, hiển nhiên?”

Bao gồm:

- một bên liên quan đang bị bỏ quên
- một chủ thể phi con người
- một ý tưởng của Dunne và Raby
- một rủi ro hoặc hạn chế của thiết kế suy tưởng
- một cách mà tư duy bao trùm có thể cải thiện tính bền vững