

SenseAble Gidas

SenseAble ceļvedis ir praktisks rīks, kas paredzēts, lai palīdzētu kultūras iestādēm veidot iekļaujošāku, pieejamāku un viesmīlīgāku vidi cilvēkiem ar sensoriem traucējumiem. Tajā izklāstīti principi un ieteikumi par sensoro piekļūstamību, universālo dizainu, cilvēkcentrētu dizainu, digitālo piekļūstamību, personāla apmācību un apmeklētāju sniegtās atgriezeniskās saites izmantošanu. Aplūkojot šīs tēmas, ceļvedis muzejiem, teātriem, bibliotēkām un citām kultūras iestādēm piedāvā risinājumu un labās prakses kopumu, kas atvieglo pieejamas kultūras pieredzes veidošanu un veicina visu cilvēku patstāvību, cieņu un vienlīdzīgu līdzdalību kultūras dzīvē.



Finansē
Eiropas Savienība



SenseAble Culture

SenseAble Gidas

**- Kultūra visiem -
ieskatu jošā
dizaina vadlīnijas**



„SenseAble gidas”

Produkts izstrādāts projekta „SenseAble Culture: personu ar sensorās uztveres traucējumiem līdzdalības kultūrā veicināšana” ietvaros. Projekta atsauces numurs: 2025-1-RO01-KA220-ADU-000350475. Projektu finansē Eiropas Savienības programma Erasmus+, pieaugušo izglītības sadarbības partnerību ietvaros, un tā kopējā vērtība ir 120 000 eiro.

Atruna:

„Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai autoru uzskati un viedokļi un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Komisijas uzskatus un viedokļus. Ne Eiropas Savienība, ne finansējuma piešķirēja iestāde nevar tikt saukta pie atbildības par tiem”.



**Finansē
Eiropas Savienība**



Izdevējs: Rumānijas Nacionālais Vēstures Muzejs
Grafiskais dizains un DTP: DeadSky.Studio

SenseAble gidas – Kultūra visiem: ieskatu jošā dizaina vadlīnijas
Copyright © 2026 Rumānijas Nacionālais Vēstures Muzejs (MNIR) un projekta partneri.

Šī rokasgrāmata tika izstrādāta projekta „Culture for All” ietvaros. To izstrādāja Rumānijas Nacionālais vēstures muzejs (Bukareste, Rumānija) sadarbībā ar La Lliga per la Inclusió (Reusa, Spānija), Fondazione Istituto dei Sordi di Torino (Pjaneca, Itālija) un ONLUS NODIBINAJUMS INVALIDU UN VINU DRAUGU APVIENIBA APEIRONS (Rīga, Latvija).

Šis darbs ir licencēts saskaņā ar Creative Commons Attiecinājums 4.0 Starptautisko licenci (CC BY 4.0). Lai iepazītos ar šīs licences kopiju, apmeklējiet:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Trešajām personām piederošie attēli, logotipi un krājumu materiāli joprojām ir pakļauti to īpašajiem licences nosacījumiem un nav iekļauti CC BY 4.0 licencē.

ISBN: 978-630-6797-06-6

SenseAble Gidas

**– Kultūra visiem –
ieskatu jošā
dizaina vadlīnijas**

MNIR Izdevniecība, Bukareste, 2026

Satura rādītājs

1. Sensorā piekļūstamība	8
2. Universālā dizaina principi	23
3. Uz cilvēku vērsts dizains (Human-Centered Design – HCD)	36
4. Piekļūstamības ķēdes posmi	50
5. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) vadlīnijas	64
6. Multisensorā stāstniecība un izstāžu dizains	82
7. Personāla apmācība, komunikācija un procedūras piekļūstamu pakalpojumu nodrošināšanai	94
8. Novērtēšana, atgriezeniskā saite un nepārtrauktas pilnveides mehānismi	112
Bibliogrāfiskās atsauces	127

Projekts „SenseAble Culture: Personu ar sensoriem traucējumiem līdzdalības veicināšana kultūrā”

„SenseAble Culture: Personu ar sensoriem traucējumiem līdzdalības veicināšana kultūrā”, atsaucis nr. 2025-1-RO01-KA220-ADU-000350475, ir projekts, ko finansē Eiropas Savienība Erasmus Plus programmas Sadarbības partnerības pieaugušo izglītības jomā (KA220-ADU) ietvaros 120 000 eiro apmērā.

Projektu īsteno Rumānijas Nacionālais vēstures muzejs (MNIR) no 2025. gada 1. novembra līdz 2027. gada 31. oktobrim sadarbībā ar La Lliga per la inclusion, Spānija, Fondazione Istituto dei Sordi di Torino, Itālijas štata, un nodibinājums Invalidu un viņu draugu apvienība „Apeirons”, Latvija.

„SenseAble Culture” projekts ir veltīts tam, lai dotu iespēju cilvēkiem ar sensoriem traucējumiem pilnvērtīgi un jēgpilni piedalīties kultūras dzīvē. Mēs galvenokārt strādājam Itālijas, Latvijas, Rumānijas un Spānijas lauku un nepietiekami apkalpotajos apgabalos, lai palīdzētu kultūras iestādēm ieviest universālā dizaina un piekļūstamības principus. Projekta mērķis ir pārveidot muzejus, teātrus, mākslas galerijas un bibliotēkas par iekļaujošu vidi, apmācot speciālistus un radot praktiskus izglītojošus rīkus.

Projekta mērķi ir:

- Uzlabot iestāžu piekļūstamību - Nodrošināt kultūras darbiniekiem prasmes piemērot universālā dizaina principus ikdienas praksē;
- Nodrošināt autonomu līdzdalību - Radīt vidi, kurā cilvēki ar maņu traucējumiem var tieši piedalīties lēmumu pieņemšanā un patstāvīgi baudīt kultūras dzīvi;
- Interesu aizstāvība - Atbalstīt piekļūstamības integrāciju ilgtermiņa Eiropas tūrisma un kultūras plānošanā.

Projekta rezultāti:

- „Kultūra visiem - visaptverošs ceļvedis iekļaujošā dizainā” - 8 nodaļas par sensoru piekļūstamību un universālo dizainu, lai padarītu jūsu kultūras telpu viesmīlīgu visiem apmeklētājiem, tostarp tiem, kuriem ir invaliditāte;
- Piekļūstamības iepriekšēja plānošana kultūras telpām (kontrolesaraksts) interaktīvs rīks, lai novērtētu norises vietas piekļuves ceļus, personāla prasmes un tīmekļa vietni, pēc tam iegūstot pielāgotus soļus iekļautības uzlabošanai soli pa solim;
- Tiešsaistes mācību kurss: Galvenās digitālās un piekļūstamības kompetences - sastāv no četriem pilnīgiem elastīgiem moduļiem, lai uzlabotu kultūras darbinieku prasmes digitālās piekļūstamības un sensorās iekļautības jomā, iegūstot digitālo nozīmīti mācību procesa laikā;
- Rīkkopa: Lejupielādējami resursi piekļūstamības ieviešanai kultūras telpās - Praktiski materiāli, piemēram, ceļveži multisensoru pieredzes un iekļaujošu maršrutu veidošanai, lai nekavējoties piemērotu piekļūstamības principus;
- Ceļvedis: Rīki aizstāvībai un iekļaujošai sadarbībai - praktiski īstenojamās stratēģijas, lai iesaistītu personas ar invaliditāti lēmumu pieņemšanā un efektīvi aizstāvētu iekļaujošus kultūras projektus;
- Rīcībpolitikas kopsavilkumi politikas veidotājiem - piekļuve skaidriem, konkrētai valstij (Rumānija, Itālija, Latvija un Spānija) specifiskiem ieteikumiem, lai palīdzētu integrēt piekļūstamību ilgtermiņa kultūras un tūrisma plānošanā.

1. Sensorā pieklūstamība

Konteksts

Laipni lūdzam SenseAble Culture projekta ceļvedī, kura mērķis ir nodrošināt iekļaušanu un pieklūstamību kultūrtelpās. Cilvēkiem ar invaliditāti ir tiesības piekļūt mākslai un kultūras mantojumam un to izbaudīt. Tomēr tas ir atkarīgs no muzeju un kultūrvietu pieklūstamības.

Šajā kontekstā 1. nodaļā mēs iepazīstinām ar sensorās pieklūstamības jēdzienu: tas ir par tādas vides un pieredzes radīšanu, kas ir uztverama un izmantojama ikvienam, neatkarīgi no viņu sensorajām spējām vai atšķirībām. Lai pielietotu šo jēdzienu, ir būtiski izprast universālā dizaina metodoloģisko pieeju un UNCRPD principus, kas tiks sīkāk aplūkoti vēlāk.

Noslēgumā, ir svarīgi atšķirt definīcijas „Sensori pieklūstams” un „Sensori draudzīgs”.

Starptautiskā sensorās pieejamības padome (International Board of Sensory Accessibility) definē „Sensori draudzīgs” kā pasākumu, kas ir pielāgojis pasākuma vai iestudējuma sensoros aspektus konkrētai izrādei vai laika periodam, piemēram, samazinot skaļumu, palielinot apgaismojumu telpā un dažkārt izslēdzot mirgojošas vai stroboskopiskas gaismas. Tomēr šāda veida pielāgojumi nerada pastāvīgu iekļaušanu. No otras puses, „Sensori pieklūstamas” telpas vai pasākuma izveide sniedz cilvēkiem izpratni par to,

ko pieredze ietver, pirms viņi to piedzīvo, kā arī par konkrētiem resursiem, ko viņi var izmantot. Sekojot Universālā dizaina pieejai, tiek radīta unikāla telpa visiem cilvēkiem (ar vai bez invaliditātes), kas ir pieklūstama un universāla ne tikai noteiktos laikos, bet pastāvīgi laika gaitā, cienot katru „Sensoro pasauli”.

Kā minēts iepriekš, ir svarīgi, lai jūs saprastu un zinātu, kā piemērot universālā dizaina un UNCRPD principus.

UNCRPD ir saistošs starptautisks līgums, ko Apvienoto Nāciju Organizācijas Ģenerālā asambleja apstiprināja 2006. gada decembrī un kura mērķis ir nodrošināt, lai visi cilvēki ar invaliditāti vienlīdzīgi ar citiem izbaudītu cilvēktiesības un pamatbrīvības. Tas ir lielisks instruments šķēršļu novēršanai un personu ar invaliditāti aktīvas dalības veicināšanai visos lēmumu pieņemšanas procesos, kā tas skaidri un precīzi norādīts sadaļā nr. 30: „Dalība kultūras un atpūtas dzīvē, brīvajā laikā un sportā”. Šajā pantā ir teikts: „Dalībvalstis atzīst personu ar invaliditāti tiesības vienlīdzīgi ar citiem piedalīties kultūras dzīvē un veic visus atbilstošos pasākumus, lai nodrošinātu, ka personas ar invaliditāti: (a) var piekļūt kultūras produktiem pieklūstamos formātos; [...] (c) var piekļūt tādām kultūrvietām kā teātri, muzeji, kinoteātri, bibliotēkas un tūrisma pakalpojumi un, cik vien iespējams, var piekļūt nacionālajai kultūrai nozīmīgiem pieminekļiem un vietām”.

Lai nodrošinātu pilnīgu iekļaušanu, nav efektīvi iesaistīt personas ar invaliditāti vēl pieklūstamu telpu izveides procesā. Pieklūstamība ir jādefinē un jāveido kopā, sekojot globālās invaliditātes tiesību kustības pamatprincipam: „Nekas par mums bez mums”.

Tāpēc no paša sākuma kultūrtelpām jābūt ar īpašībām, kas ir universāli piemērotas ikvienam, kurš vēlas apmeklēt teātri, muzeju, bibliotēku utt. Lai to panāktu, ir nepieciešams sekot universālā dizaina principiem, kura galvenā tēma ir „tādas vides

dizains, ko var izmantot visi cilvēki, cik vien iespējams, bez nepieciešamības pēc specializētiem pielāgojumiem vai dizaina". Universālā dizaina jēdziens un tā principi tiks detalizēti paskaidroti turpmākajās nodaļās.

Šajā ceļvedī mēs vēlamies sniegt jums zināšanas un resursus, lai padarītu kultūrtelpas piekļūstamas cilvēkiem ar sensoro jutīgumu, tostarp nedzirdīgiem un vājdzirdīgiem, neredzīgiem, cilvēkiem ar redzes traucējumiem, daltoniķiem un neiroatšķirīgiem cilvēkiem, izmantojot nelielas, viegli ieviešamas izmaiņas. Piemēram, subtitri/ zīmju valoda nedzirdīgajiem, Braila raksts un audio apraksti neredzīgajiem un vides pielāgošana, lai samazinātu pārslodzi no intensīviem vizuāliem, dzirdes, taktiliem vai ožas stimuliem neiroatšķirīgiem cilvēkiem.



1. attēls. Piktogrammas, kas attēlo dažādus invaliditātes veidus (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Zilu ikonu un krāsainas ilustrācijas kolāža, kas attēlo dažādas invaliditātes: pārsvītrotā acs apzīmē redzes traucējumus, dzirdes aparāti un rokas, kas sazinās zīmju valodā, apzīmē dzirdes traucējumus, un cilvēka siluets ar krāsainām smadzenēm, lai pārstāvētu neirodaudzveidību.

Piekļūstamība vienmēr ir jāuztver kā visaptveroša pieeja (dizains visiem), pielāgojot fiziskas telpas un digitālu saturu, lai pārliecinātos, ka ikviens, kurš vēlas doties uz izstādi vai izrādi, var to izdarīt patstāvīgi.

Iepriekš minētās invaliditātes tiek dēvētas arī par neredzamajām invaliditātēm: fiziski, psihiski, sensori vai neiroloģiski stāvokļi, kas nav uzreiz pamanāmi. Ir jāprot atpazīt neredzamās invaliditātes, jo tas mazina stigmatu un veicina izpratni.

Cilvēkus ar neredzamām invaliditātēm var nosodīt vai pārprast tie, kuri nesaprot viņu grūtības.

Starptautiskais simbols, kas radīts izpratnes veicināšanai, ir „Sunflower Lanyard”: zaļa siksnīņa vai lente ar saulespuķu rakstu. To var viegli nēsāt ap kaklu vai piestiprināt pie somas.

Daudzi cilvēki izvēlas nēsāt arī saulespuķu raksta kartīti, kurā izskaidrotas viņu īpašās vajadzības un kuru var ievietot lentai pievienotajā plastmasas kabatiņā. Ir ļoti svarīgi pievērst uzmanību, ja apmeklētājs ierodas pasākumā ar šo siksnīņu, jo tā norāda, ka attiecībā uz viņu nepieciešama lielāka izpratne un atbalsts.



2. attēls. „Sunflower” aukliņas (lanyard) attēls (Avots: Hidden Disabilities Sunflower Scheme Limited, Apvienotā Karaliste, 2026; izmantots ilustratīviem nolūkiem). **Alternatīvais teksts:** Zaļa kakla siksnīņa, kas dekorēta ar dzeltenām saulespuķēm jeb neredzamo invaliditāšu simbolu. Pie siksnīņas piestiprināts caurspīdīgs plastmasas kartītes turētājs, kurā ir atbilstoša zaļa kartīte ar „Hidden Disabilities Sunflower” logotipu.

Sensorais jutīgums

Sensorā pieklūstamība nedzirdīgiem un neredzīgiem cilvēkiem balstās uz alternatīvu kanālu (pieskāriens, dzirde, atlikusī redze) un atbalsta tehnoloģiju izmantošanu, lai pārvarētu komunikācijas un vides šķēršļus. Tā ietver Braila raksta, zīmju valodas, taktilo karšu, subtitru, akustisko signālu un krāsu kontrastu izmantošanu.

Sensorā pieklūstamība nedzirdīgiem cilvēkiem kultūrvietās ietver DeafSpace principu izmantošanu, kas koncentrējas uz vizuālu un taktilu iesaisti, nevis skaņu. Galvenie uzlabojumi ietver atvērtas, labi apgaismotas telpas skaidrai redzamībai, vizuālās komunikācijas rīkus, mirgojošus brīdinājumus, zīmju valodu, subtitrus visos medijos un arvien biežāk arī multisensoras un interaktīvas izstādes.

Lai gan nedzirdīgi cilvēki galvenokārt paļaujas uz vizuāliem signāliem, akustiskās vides pārvaldība joprojām ir svarīga, īpaši tiem, kuri izmanto kohleāros implantus un dzirdes aparātus.

Neredzīgiem cilvēkiem un personām ar redzes traucējumiem ir būtiski izmantot taktilus signālus: taktilo segumu, lai norādītu uz briesmām vai maršrutiem, taktilās kartes un taktilās piktogrammas. Daltoniķiem ir svarīgi izvairīties no paļaušanās tikai uz krāsu informācijas nodošanai. Vizuālajos materiālos, kartēs, parakstos un norādēs jāizmanto raksti, simboli, teksta etiķetes un spēcīgas kontrastu kombinācijas, lai nodrošinātu skaidrību un lasāmību.

Neiroatšķirība bieži ietver atšķirīgu sensoro uztveri, ko raksturo paaugstināta jutība (pārmērīga reakcija) vai pazemināta jutība (samazināta reakcija) pret vizuāliem, dzirdes, taktiliem, ožas un garšas stimuliem. Šīs izmaiņas var izraisīt sensoro pārslodzi, trauksmi un pašregulējošu uzvedību. Sabrukumi un noslēgšanās ir

autisku cilvēku neapzinātas atbildes reakcijas uz ārkārtēju sensoro vai emocionālo pārslodzi.

Sabrukums ir ārējs sprādziens (kliedzieni, raudāšana, agresīva vai paškaitējoša uzvedība), savukārt noslēgšanās ir iekšēja „izslēgšanās” (sociāla norobežošanās, klusums, bezdarbība). Abi ir aizsargmehānismi pret nepanesamām situācijām, nevis dusmu lēkmes. Turklāt cilvēkiem autisma spektrā ir atšķirīgas vajadzības, un nav viena universāla risinājuma. Tomēr kultūrtelpas var daudz veidos radīt pozitīvu pieredzi apmeklētājiem.

Sensorais atbalsts

Ir praktiski pasākumi, kurus varat pielietot, lai samazinātu sensorās pārslodzes, sabrukumu vai emocionālo krīžu risku neiroatšķirīgiem cilvēkiem:

- **Vides pielāgojumi:** skaļu skaņu, spilgtu gaismu, atbalsojošas akustikas un spilgtu, mirgojošu gaismu samazināšana.
- **Dizaina elementi:** skaidru, paredzamu un labi organizētu plānojumu izveide ar sensori neitrālām zonām.
- **Sensorie rīki:** trokšņus slāpējošu austiņu, nomierinošu rotaļlietu un smaguma segu/paliktņu nodrošināšana.
- **Operatīvie pielāgojumi:** īpašu, klusu telpu un „sensori draudzīgu” laiku piedāvāšana ar ierobežotu apmeklētāju skaitu.
- **Atbalsts un informācija:** sensoro karšu nodrošināšana, identificējot zonas ar augstu stimulāciju.

Ir arī noderīgi ieviest īpašus laika logus, alternatīvās un augmentatīvās komunikācijas (AAC) materiālus un sociālos stāstus, samazinot sensoro pārslodzi un veicinot iekļaušanu.

Neiroatšķirīgiem apmeklētājiem ir nepieciešamas klusas zonas vai mierīgas telpas, kurās var piedāvāt tādus risinājumus kā skaņas un gaismas samazināšana, lai viņi varētu izmantot relaksētākas vides priekšrocības. Šāda veida vide var būt ideāla arī cilvēkiem ar sensoriem un komunikācijas traucējumiem.

Lai nodrošinātu piekļūstamību nedzirdīgiem cilvēkiem, visiem audiovizuālajiem materiāliem jābūt subtitrētiem, tulkotiem zīmju valodā.

Turklāt efektīva orientēšanās telpās jāatvieglo, izmantojot skaidras un labi redzamas norādes: norādes būs piestiprinātas pie sienas, ar kontrastējošām krāsām un labi salasāmu fontu lielajiem burtiem. Vārdiem var uzklāt caurspīdīgu Braila rakstu.

Ēkas taktilajam modelim ir liela ietekme uz visu veidu apmeklētājiem, sniedzot daudz informācijas cilvēkiem bez invaliditātes un kalpojot kā orientēšanās rīks personām ar invaliditāti.

Daltoniķiem draudzīgu palešu izmantošana un vizuālo materiālu piekļūstamības pārbaude var ievērojami uzlabot izpratni un autonomiju. Kur vien iespējams, kultūrvietas var arī nodrošināt atbalsta rīkus, lai uzlabotu krāsu uztveri apmeklētājiem, kuri vēlas tos izmantot, piemēram, **EnChroma brilles**.



3. attēls. Sensorā atbalsta priekšmeti (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, kas 2026. gadā ilustratīviem nolūkiem izveidots projekta „SenseAble Culture” ietvaros).

Alternatīvais teksts: Divu bieži izmantotu sensoru atbalsta priekšmetu ilustrācija: kreisajā pusē zilganzaļās trokšņus slāpējošas austiņas ar līnijām, kas norāda uz skaņas samazināšanu; labajā pusē oranžs spineris. Abi ir attēloti tīrā, grafiskā stilā uz balta fona.

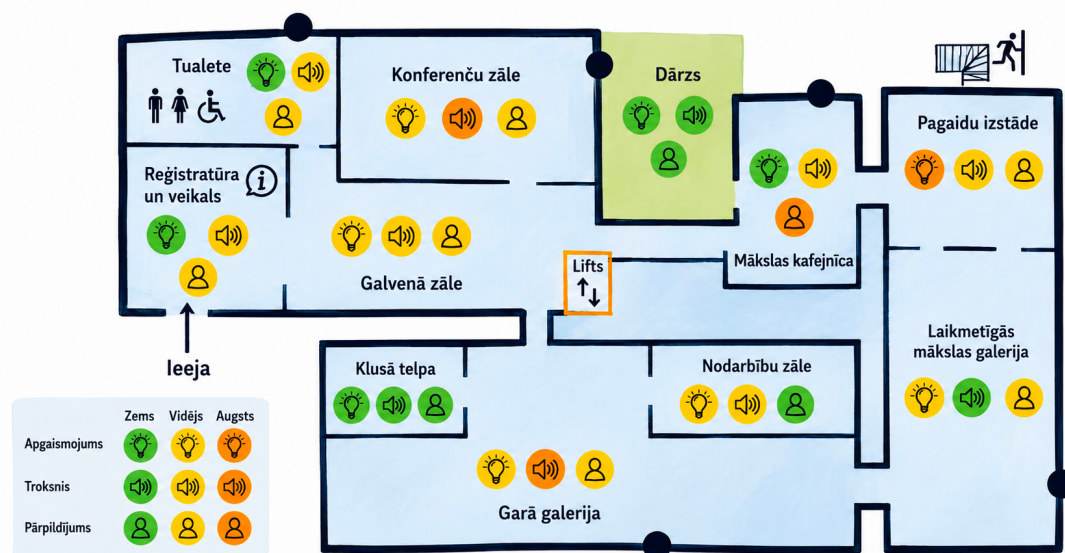
Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Galvenās stratēģijas kontrolsaraksts:

- **Kopīga plānošana no paša sākuma:** iesaistiet personas ar invaliditāti un sensoru jutīgumu plānošanas, testēšanas un novērtēšanas procesos, piemērojot universālā dizaina un UNCRPD principus („Nekas par mums bez mums”).
- **Nodrošiniet multisensoru piekļuvi saturam:** nodrošiniet subtitrus, zīmju valodas tulkojumu, audio aprakstu, Braila rakstu, taktilās kartes un augsta kontrasta vizuālos materiālus, kā arī no krāsām neatkarīgu komunikāciju, lai garantētu piekļuvi, izmantojot alternatīvus sensoros kanālus.
- **Projektējiet paredzamu un elastīgu vidi:** izveidojiet skaidru plānojumu, sensori neitrālas zonas, klusas telpas un labi apgaismotas vietas; samaziniet atspīdumu, atbalsi, mirgojošas gaismas un satraucošas skaņas.
- **Ieviesiet sensorās somas:** nodrošiniet sensorās somas, kas pieejamas ikvienam apmeklētājam, kuram tās varētu būt noderīgas. Tās var veicināt koncentrēšanos un relaksāciju kognitīvi un sensori izaicinošu aktivitāšu laikā, un parasti tās ietver sensoru karti, dzirdes aizsargus, saulesbrilles, nomierinošas rotaļlietas un AAC kartītes, lai atvieglotu komunikāciju. Turklāt uz vietas nodrošiniet atbalsta rīkus, piemēram, EnChroma brilles apmeklētājiem ar krāsu redzes traucējumiem, ļaujot labāk uztvert mākslas darbus un vizuālos materiālus.

► Apmāciet darbiniekus un pieņemiet iekļaujošus protokolus:

izglītojiet komandu par neredzamām invaliditātēm, DeafSpace principiem, sabrukumiem un noslēgšanos; nodrošiniet, ka darbinieki atpazīst un ciena „Hidden Disabilities Sunflower” simbolu, un padariet siksniņas pieejamas apmeklētājiem, kuriem tās varētu būt nepieciešamas.



4. attēls. Sensorā karte, kas norāda dažādu zonu sensorās īpašības (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Šajā kartē izmantota luksofora sistēma, lai norādītu dažādu zonu piekļūstamības līmeni. Mazās zaļās ikonas norāda uz ļoti piekļūstamām zonām ar nelielu cilvēku skaitu, klusu apkārtni un maigu apgaismojumu. Vidēja izmēra dzeltenās ikonas norāda uz mēreni piekļūstamām zonām, kur sāk kļūt pamanāma gaisma un trokšnis, un sāk veidoties pūļi. Visbeidzot, lielās sarkanās ikonas brīdina par zonām, kas nav piekļūstamas pārmērīga haosa, skaļa trokšņa un žilbinošu gaismu dēļ.

Šeit ir stāstījuma ceļojums pa telpām:

- Ieeja un reģistratūra: ieejot jūs atrodaties reģistratūras zonā, kurā ir mērens trokšņa līmenis un mērens cilvēku skaits (dzeltena) un kas ir labi apgaismota (zaļa). No šejienes pa labi var piekļūt galvenajai zālei - centrālajai telpai ar mēreniem sensoriem stimuliem (dzeltena). Uzreiz pa kreisi atrodas tualetes,

kurās ir maigs apgaismojums (zaļa), mērens trokšņa līmenis un neliels cilvēku skaits (dzeltena). Tualetē atrodas avārijas izeja. No galvenās zāles otrās durvis pa kreisi ved uz lekciju zāli: tur ir mērens apgaismojuma un drūzmēšanās līmenis (dzeltena) un augsts trokšņa līmenis (sarkana).

- Ja meklējat mieru un klusumu, pa labi no galvenās zāles jūs atradīsiet Garo galeriju, un tālāk pa labi atrodas Klusā telpa, kas ir klusākā un mierīgākā zona ēkā (viss zaļš). Garā galerija ir lielāka, taisnstūrveida telpa, kur trokšņa līmenis ir ievērojami augstāks (sarkana) un apgaismojums un cilvēku skaits ir vidējas intensitātes (dzeltena). Pretī Klusajai telpai, pagriežoties pa kreisi no Galvenās zāles, atrodas Klase: šeit apgaismojuma un trokšņa līmeņi ir vidējas intensitātes (dzeltena) un tā nav pārāk pārpildīta (zaļa). Garajā galerijā ir avārijas izeja.
- Galvenās zāles galā pa labi, aiz Garās galerijas, atrodas lifts, kas aizved jūs uz citiem stāviem. Turpinot iet taisni no Galvenās zāles, ir koridors, kas ved uz māksliniecisko kafejnīcu: vājš apgaismojums (zaļa), zems trokšņa līmenis (dzeltena) un potenciāli ļoti pārpildīta (sarkana). Mākslinieciskajā kafejnīcā ir avārijas izeja. Mākslinieciskā kafejnīca ved uz divām dažādām zonām.
- Ja paskatāties kartē pa labi no Mākslinieciskās kafejnīcas, redzēsiet Dārzu: tas piedāvā ļoti neuzkrītošu un relaksējošu sensoro pieredzi (pilnīgi zaļa). Dārzs pa labi ir savienots ar durvīm, kas ved uz Lekciju zāli.
- Skatoties kartē pa kreisi no Mākslinieciskās kafejnīcas, jūs atradīsiet ekspozīciju: apgaismojums ir ļoti spilgts (sarkana), trokšņa līmenis ir tāds pats kā Mākslinieciskajā kafejnīcā (dzeltena), bet tur ir mazāk cilvēku (dzeltena). Ejot lejā pa kāpnēm, atrodas cita telpa - Modernā galerija, ko ar Ekspozīciju savieno durvis. Modernajā galerijā trokšņa līmenis samazinās (zaļa), tāpat kā spilgtums (dzeltena), savukārt cilvēku skaits

paliek nemainīgs (dzeltena). Modernās galerijas labajā tālākajā galā ir avārijas izeja; labajā tālākajā galā ir koridors, kas to savieno ar Garo galeriju.

Daži piemēri:

- **Muzejā:** pie ieejas piedāvājiēt sensorās somas, kurās ir sensorā karte orientēšanās nolūkiem, dzirdes aizsargi trokšņa samazināšanai, saulesbrilles spilgtas gaismas mazināšanai, nomierinošas rotaļietas pašregulācijas atbalstam un AAC kartītes komunikācijas atvieglošanai. Apvienojiet tos ar mākslas darbu un ēkas taktilajiem modeļiem, audio aprakstiem, kas pieejami, izmantojot QR kodus, un skaidrām, augsta kontrasta norādēm, lai atbalstītu autonomu pārvietošanos un iespēju pieprasīt EnChroma brilles. Darbinieki, kuri apmācīti par sensoro izpratni, var atpazīt Sunflower Lanyard simbolu un piedāvāt pielāgotus norādījumus.
- **Teātri:** nodrošiniēt subtitrus un zīmju valodas tulkojumu izrādēm, uzturiet mierīgu telpu, kas pieejama visas sezonas laikā, un izsniedziet EnChroma brilles un sensorās somas, tostarp dzirdes aizsargus un komunikācijas kartītes. Padariet Sunflower Lanyard lentītes pieejamas biļešu kasē apmeklētājiem, kuri vēlas diskrēti signalizēt par papildu atbalsta vajadzībām.



5. attēls. Sensorais komplekts ar sensorā atbalsta rīkiem (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Infografika, kurā parādīta zila soma, kas dekorēta ar saulespuķēm (neredzamo invaliditāšu simbols), ar bultiņām, kas norāda uz dažādiem sensoriem atbalsta rīkiem: karti, ausu aizbāžņiem, saulesbrillēm, spineri un krāsainām komunikācijas kartītēm.

Kopsavilkums

Sensorā pieklūstamība prasa strukturālu, ilgtermiņa apņemšanos, kas balstīta uz universālo dizainu un personu ar invaliditāti aktīvu iesaistīšanu jau no pašiem agrīnajiem plānošanas posmiem. Kultūrtelpām ir jāpāriet no neregulāriem „sensori draudzīgiem” pielāgojumiem un tā vietā jāievieš pastāvīgi, iekļaujoši risinājumi, kas garantē vienlīdzīgu dalību visiem.

Galvenās stratēģijas ietver multisensoras piekļuves saturam nodrošināšanu (subtitri, zīmju valoda, audio apraksts, Braila raksts, taktilās kartes, augsta kontrasta norādes un no krāsām neatkarīga komunikācija), paredzamas un elastīgas vides projektēšanu (skaidrs plānojums, samazināts atspīdums un troksnis, sensori neitrālas zonas, mierīgas telpas) un pārredzamas informācijas sniegšanu iepriekš, izmantojot sensorās kartes un detalizētus stimulu aprakstus. Daltoniķiem tas nozīmē arī pieklūstamu krāsu palešu pieņemšanu, krāsu apvienošanu ar simboliem un teksta etiķetēm, kā arī izvairīšanos no krāsas izmantošanas kā vienīgā nozīmes nesēja izstādēs, kartēs un drošības informācijā.

Sensoro somu ieviešana ir efektīvs atbalsta pasākums: tās ir pieejamas ikvienam apmeklētājam un var ietvert sensorās kartes, dzirdes aizsargus, saulesbrilles, nomierinošus rīkus un AAC kartītes, lai uzlabotu koncentrēšanos, komunikāciju un pašregulāciju kognitīvi izaicinošu aktivitāšu laikā. Kultūrvietas var arī nodrošināt atbalsta rīkus, piemēram, EnChroma brilles, lai atbalstītu apmeklētājus ar krāsu redzes traucējumiem mākslas darbu un vizuālo instalāciju pilnvērtīgākā baudīšanā.

Tikpat svarīga ir darbinieku apmācība par neredzamām invaliditātēm, DeafSpace principiem un neuroatšķirīgu cilvēku pieredzi, piemēram, sabrukumiem un noslēgšanos. Komandām

jāatpazīst un jāciena „Hidden Disabilities Sunflower” simbols un jāpadara siksnīgas pieejamas apmeklētājiem, kuri vēlas diskreti signalizēt par papildu atbalsta vajadzībām.

Gan muzejos, gan teātros un bibliotēkās, apvienojot vides dizainu, pieklūstamu komunikāciju, sensoros rīkus un apzinātu darbinieku praksi, telpas tiek pārveidotas par pastāvīgi sensori pieklūstamām vidēm, nodrošinot autonomiju, cieņu un pilnīgu dalību kultūras dzīvē ikvienam.

Terminu skaidrojums

Zīmju valoda

Nedzirdīgo kopienu izmantotā dabiskā vizuāli žestikulārā valoda, kuras pamatā ir roku kustības, sejas izteiksmes, ķermeņa poza un telpiskā gramatika. Zīmju valodām ir sava lingvistiskā struktūra un tās nav universālas: katrai valstij (un dažkārt arī reģioniem valsts ietvaros) ir sava atšķirīga zīmju valoda, piemēram, Amerikas zīmju valoda (ASL) vai Itālijas zīmju valoda (LIS). Pastāv arī Starptautisko zīmju sistēma, ko galvenokārt izmanto starptautiskos pasākumos un konferencēs, bet tā nav pilnībā standartizēta valoda un to bieži neizmanto ikdienas komunikācijā.

Braila raksts

Taktilā lasīšanas un rakstīšanas sistēma, ko izmanto neredzīgi cilvēki un personas ar redzes traucējumiem. Tā ir balstīta uz sešu reljefu punktu kombinācijām, kas izkārtoti šūnās un kas apzīmē burtus, ciparus, pieturzīmes un pat muzikālos vai matemātiskos apzīmējumus. Braila raksts nodrošina neatkarīgu piekļuvi rakstiskai informācijai grāmatās, norādēs, etiķetēs un digitālajos displejos, izmantojot atjaunojamās Braila ierīces.

AAC (Alternatīvā un augmentatīvā komunikācija)

Visaptverošs termins metodēm, rīkiem un stratēģijām, kas atbalsta vai aizstāj runāto komunikāciju personām ar runas vai valodas grūtībām. AAC var ietvert zemo tehnoloģiju risinājumus, piemēram, attēlu dēļus un komunikācijas grāmatas, kā arī augsto tehnoloģiju ierīces, piemēram, runu ģenerējošus planšetdatorus un specializētu programmatūru. AAC atbalsta autonomiju, līdzdalību un sociālo mijiedarbību.

Neiroatšķirīgs

Termins, kas apraksta personas, kuru neiroloģiskā attīstība un funkcionēšana atšķiras no dominējošās sabiedrības normas. Tas ietver autismu, ADHD, disleksiju, dispraksiju un citas neiroloģiskās attīstības variācijas. Neiroatšķirība pēc būtības nav negatīva; tā atspoguļo dabiskas variācijas tajā, kā smadzenes apstrādā informāciju, mācās un mijiedarbojas ar vidi.

Sensorā pārslodze

Stāvoklis, kurā smadzenes saņem vairāk sensoro ievaddatu - piemēram, skaņas, gaismas, tekstūras, smaržas vai vizuālos stimulus - nekā tās spēj efektīvi apstrādāt. Tas var izraisīt trauksmi, aizkaitināmību, fizisku diskomfortu, grūtības koncentrēties vai spēcīgu vajadzību aizbēgt no vides.

Noslēgšanās

Neapzināta iekšēja reakcija uz pārmērīgu sensoro vai emocionālo stresu. Noslēgšanās laikā persona var sociāli norobežoties, kļūt klusa, samazināt acu kontaktu vai izskatīties nereaģējoša. Tas ir aizsargājošs pārvarēšanas mehānisms, un to nevajadzētu uzskatīt par intereses trūkumu vai atteikšanos iesaistīties.

Sabrukums

Neapzināta ārēja reakcija uz ārkārtēju sensoro vai emocionālo pārslodzi. Tā var ietvert raudāšanu, kliegšanu, atkārtotas kustības vai uzvedības kontroles zudumu. Sabrukums nav dusmu lēkme vai tīša slikta uzvedība, bet gan atbildes reakcija uz nepanesamu stresa līmeni.

Daltonisms (krāsu redzes traucējumi)

Vizuāls stāvoklis, kad personai ir grūtības atšķirt noteiktas krāsas vai uztvert atšķirības starp tām. Visizplatītākās formas ietekmē sarkanās un zaļās krāsas uztveri, savukārt citas ietekmē zilās un dzeltenās krāsas atšķiršanu.

Daltonisms nenozīmē tikai melnbaltu redzi; tas drīzāk ietver izmainītu krāsu uztveri, kas var ietekmēt karšu lasīšanu, vizuālās informācijas interpretāciju vai tādu mākslas darbu baudīšanu, kas lielā mērā balstās uz krāsu kontrastu.

Atlikusī redze

Atlikusī redze ir vizuālā spēja, ko saglabā persona, kurai ir nopietns acu stāvoklis, pilnībā nezaudējot redzi.

2. Universālā dizaina principi

Konteksts

Pieklūstama kultūrvietā nav vienkārši vide bez šķēršļiem, bet gan iestāde, kas ir izvēlējusies kritiski izvērtēt savu attieksmi pret apmeklētājiem: kā viņus patiesi iesaistīt, ko tā vēlas viņiem nodot un kā būt pieejamai, lai uzņemtu visus.

Universālais dizains piedāvā kritisku prizmu, caur kuru pārskatīt apmeklējuma pieredzi kopumā, pārnesot uzmanību uz uzņemšanu, telpām un saturu. Šajā nodaļā ir pētīti universālie principi un to loma kā pieklūstamības kultūras un dizaina pamatam.

Ievadā mēs kopīgi izpētīsim septiņus principus, cenšoties uzsvērt katra no tiem fundamentālo nozīmi.

Nodaļā „Universālais dizains kā dizaina prizma” mēs mēģināsim saprast, kāpēc ir svarīgi, lai dizaina lēmumus vadītu universālā dizaina principi.

Nodaļā „Universālais dizains kā kultūras atbildība” mēs skaidrosim muzeja/kultūrvietas kā demokrātiskas publiskās telpas jēdzienu. Visbeidzot, nodaļā „Ieviešanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni” mēs sniegsim praktiskus ieteikumus un labās prakses piemērus, kas saistīti ar muzeja/kultūrvietas pieklūstamību visiem.

Šī satura mērķis ir izstrādāt kopīgu pieklūstamības ietvaru, kurā galvenie principi kalpo kā pīlāri, uz kuriem atsaukties jau no paša

sākuma. Ir būtiski mazināt atstumtību, kas izriet no netiešiem dizaina lēmumiem - izvēlēm, kas netīši kādu izslēdz, jo dizains paredz noteiktas prasmes, ieradumus vai pieredzi. Muzejam/ kultūrvietām ir jāņem vērā apmeklētāju daudzveidība, veidojot dizainu elastīgi un konsekventi.

Ievads galvenajā tēmā

„Universālais dizains ir produktu un vides dizains, ko vislielākajā mērā var izmantot visi cilvēki bez nepieciešamības pielāgot vai veidot specializētu dizainu”.

Šī ir Universālā dizaina definīcija, ko 1985. gadā, ieviešot šo jēdzienu, izmantoja amerikāņu arhitekts Ronald L. Mace no North Carolina State University. Tāpēc, pēc Ronald L. Mace domām, Universālā dizaina mērķim vajadzētu būt tādu produktu radīšanai, kas ir piemēroti pēc iespējas lielākam lietotāju skaitam, nevis produktu radīšanai īpaši atsevišķai pieredzei. Bija nepieciešams radīt piekļūstamību, kas saglabātos arī nākotnē.

1997. gadā Universālā dizaina jēdziens tika formalizēts septiņos principos, kurus izstrādāja Centre for Universal Design dizaineri un kas uzskaitīti zemāk:

- 1. Taisnīga izmantošana:** dizains ir noderīgs un pieejams cilvēkiem ar dažādām spējām.
- 2. Elastīga izmantošana:** dizains pielāgojas plašam individuālo preferenču un spēju spektram.
- 3. Vienkārša un intuitīva izmantošana:** dizainu ir viegli saprast neatkarīgi no lietotāja pieredzes, zināšanām, valodu prasmēm vai pašreizējā koncentrēšanās līmeņa.
- 4. Uztverama informācija:** dizains efektīvi nodod nepieciešamo informāciju lietotājam neatkarīgi no vides apstākļiem vai lietotāja sensorajām spējām.

5. Tolerance pret kļūdām: dizains samazina nejaušu vai nevēlamu darbību radītos riskus un negatīvās sekas.

6. Neliela fiziskā piepūle: dizainu var izmantot efektīvi, ērti un ar minimālu nogurumu.

7. Izmēri un telpa piekļuvei un izmantošanai: ir nodrošināts atbilstošs izmērs un telpa, lai piekļūtu, aizsniegtu un izmantotu dizainu neatkarīgi no lietotāja ķermeņa izmēra, stājas vai mobilitātes.

Bieži dzirdam citus terminus, piemēram, „Design for All” un „Inclusive Design”, kas kļūdaini tiek izmantoti kā Universālā dizaina sinonīmi, plaši atsaucoties uz piekļūstamu dizainu. Patiesībā katram no tiem ir sava specifiska nozīme.

Terminu „Design for All” 2004. gadā izstrādāja European Institute for Design and Disability (EIDD). Tas ir definēts kā „dizains cilvēku daudzveidībai, sociālajai iekļaušanai un vienlīdzībai”, uzsverot dizaina sociālo vērtību, veicinot daudzveidību, vienlīdzību un vienlīdzīgas iespējas.

Savukārt „Inclusive Design” radās Lielbritānijā, pateicoties Roger Coleman no Royal College of Art, kurš to ieviesa 1994. gadā. Tā ir dizaina pieeja, kuras mērķis ir nodrošināt, ka produkti un pakalpojumi atbilst pēc iespējas plašākas auditorijas vajadzībām neatkarīgi no vecuma vai spējām.

No otras puses, Universālā dizaina principu mērķis ir mainīt paradigmu, ietverot universālas vērtības jau no paša sākuma, tādējādi pārvarot īpašus pielāgojumus.

2000. gadu sākumā tika ieviests vēl viens jēdziens: „Universal Design for Learning”, kas paplašināja Universālā dizaina darbības jomu, attiecinot to uz mācīšanu. Koncentrējoties uz

mācīšanos, „Universal Design for Learning” mērķis ir nodrošināt visiem vienlīdzīgas iespējas attiecībā uz piekļuvi skolu mācību programmām un mācību grāmatām.



1. attēls. Vārda „design” attēlojums vārdnīcā (Avots: scyther5, izmantojot Canva.com, ID: MADGv6z-Hls; skatīts 2026. gada 4. martā). **Alternatīvais teksts:** Tuvplāna fotogrāfija ar vārdu „design” drukātā vārdnīcā; melns teksts uz balta papīra.

Universālais dizains kā projekta prizma

Uzskatīt Universālo dizainu par dizaina prizmu nozīmē analizēt un strukturēt projektu jau no paša sākuma, pamatojoties uz pareiziem kritērijiem, kas vada visu dizaina procesu. Muzeju kontekstā Universālā dizaina principi nedarbojas kā noteikumi, kas jāpiemēro pēc tam, bet gan kā interpretācijas rīki, kas spēj kritiski izvērtēt apmeklētāju pieredzi tās sarežģītībā. Tie ļauj mums uzlūkot telpas, saturu, pakalpojumus un mijiedarbības veidus nevis kā atsevišķus elementus, bet gan kā daļu no sistēmas, kas var veicināt patiesu iekļaušanu.

Izmantoti kā interpretācijas kritēriji, Universālā dizaina principi palīdz padarīt redzamus bieži vien netiešos dizaina lēmumus. Katrs muzejs patiesībā komunicē noteiktu ideju par apmeklētāju, izmantojot savas piekļuves metodes, lietotās valodas, apmeklējuma ilgumu un piedāvātos mediācijas veidus. Tāpēc šīs izvēles ir jāpārbauda, uzdodot pamatjautājumus: kam ir dotas iespējas saprast, orientēties un piedalīties? Kas paliek malā? Šajā ziņā Universālā dizaina principi nepiedāvā gatavas atbildes, bet gan interpretācijas ietvaru, kas noder, lai novērtētu muzeja/kultūrvietas pieredzes iekļaujošo kvalitāti.

No šādas perspektīvas muzeja pieredzes analīze nozīmē visas apmeklētāja gaitas aplūkošanu no ieejas līdz izejai kā dizaina lēmumu secību, kas ietekmē autonomiju, komfortu un izpratni. Tas nav tikai jautājums par šķēršļu esamības vai neesamības pārbaudi, bet gan par novērošanu, kā tiek nodota informācija, kā apmeklētāji var neatkarīgi pārvietoties, apstāties, pētīt vai vienkārši piedzīvot telpu dažādos laikos un dažādos veidos. Universālais dizains kļūst par rīku apmeklējuma pieredzes interpretēšanai tās patiesajā dimensijā, ko veido uzvedība, ekspektācijas un individuālās atšķirības.

Kad universālie principi tiek ņemti par ceļvedi, dizaina lēmumi kļūst apzinātāki un konsekventāki. Katru izvēli - no izstādes dizaina līdz satura definēšanai, no vizuālās komunikācijas līdz izglītības pakalpojumiem - var novērtēt saistībā ar godīguma, elastības, vienkāršības un cieņas vērtībām, ko veicina Universālais dizains. Šī pieeja nenovērš piekļūstama dizaina sarežģītību, taču tā nodrošina kopīgu pamatu apzinātiem lēmumiem, izvairoties no sadrumstalotas iekļaušanās vai risinājumiem, kas pievēršas tikai īpašām vajadzībām bez visaptverošas vīzijas.

Pieredzes konsekvence un nepārtrauktība ir vieni no svarīgākajiem aspektiem šajā perspektīvā. Muzejs/kultūrvieta, kas izstrādāta saskaņā ar Universālā dizaina principiem, parasti piedāvā saprotamu un harmonisku pieredzi, kurā telpas, saturs un pakalpojumi savstarpēji mijiedarbojas. No otras puses, konsekvences trūkums var izraisīt dezorientāciju, frustrāciju un garlaicību. Universālie principi palīdz uzturēt dizaina nepārtrauktību, nodrošinot, ka pieredze radikāli nemainās no vienas vides uz citu vai no viena medija uz citu, bet paliek saprotama un pieklūstama visa ceļa garumā.

Visbeidzot, Universālo dizainu var izprast kā kopīgu valodu, kas spēj savienot dažādas disciplīnas, kuras iesaistītas muzeja/kultūrvieta dizainā. Arhitekti, dizaineri, kuratori, izglītotāji, kultūras mediatori un komunikācijas vadītāji bieži vien dalās ar līdzīgiem mērķiem, taču izmanto atšķirīgus rīkus un valodas. Universālie principi piedāvā transversālu ietvaru, kas atvieglo dialogu, sadarbību un komandas darbu, ļaujot dizaina izvēles saskaņot ar kopīgām vērtībām. Šajā ziņā Universālais dizains kļūst par kultūras rīku, kas veicina apzinātāku, integrētāku un uz apmeklētāju vērstu dizainu.

Universālais dizains kā kultūras atbildība

Pieejamam Universālajam dizainam kultūras kontekstā nozīmē atzīt to ne tikai par dizaina pieeju, bet par patiesu kultūras atbildību. Muzejiem, mākslas un kultūrvieta, kultūras mantojuma objektiem ir galvenā loma kultūras mantojuma veidošanā un tālāknodošanā. Veidi, kādos šis mantojums tiek padarīts pieklūstams, nekad nav neitrāli: tie atspoguļo sabiedrības vērtības, prioritātes un vīzijas. Šajā kontekstā Universālais dizains piedāvā ētisku ietvaru, kas virza muzeja lēmumus pretī lielākam taisnīgumam un iekļaušanai.

Taisnīgums kultūras baudīšanā nenozīmē piedāvāt visiem vienādu pieredzi: tas nozīmē nodrošināt katram apmeklētājam cienīgus

un atbilstošus apstākļus, lai pieklūtu muzeja saturam un telpām. Apmeklētāja cieņa izpaužas spējā baudīt apmeklējuma pieredzi, nelūdzot palīdzību, nejūtoties atstumtam vai uztvertam kā izņēmumam. Universālais dizains veicina tādu kultūras baudīšanas koncepciju, kas atzīst cilvēku daudzveidību par neatņemamu sabiedrības daļu, nevis kā problēmu, kas jārisina. Šajā ziņā taisnīgums kļūst par vadošo principu, kas informē muzeja dizaina un komunikācijas izvēles.

Šīs perspektīvas centrālais elements ir apmeklētāja autonomija. Spēja izvēlēties, kā pārvietoties, ko pētīt un cik daudz laika veltīt konkrētam saturam vai telpai. Autonomija nav saistīta tikai ar fizisko vai sensoro piekļuvi, bet arī ar spēju saprast, orientēties un piedalīties, pastāvīgi nebūdam atkarīgs no citu iejaukšanās. Universālā dizaina principi iestājas par tādu dizainu, kas padara pieredzi pēc iespējas pašpietiekamāku, stiprinot apmeklētāja kontroles un piederības sajūtu.

Cieši saistīts ar autonomijas tēmu ir „nestigmatizācijas” princips. Dizaina risinājumi, kas skaidri nošķir „standarta” lietotājus un tos, kuriem ir „īpašas vajadzības”, riskē radīt simbolisku atstumtību, pat ja tie atbilst pieklūstamības prasībām. Universālais dizains mudina mūs pārvarēt šo loģiku, veicinot kopīgu pieredzi un integrētus risinājumus, kas neizceļ daudzveidību kā izņēmumu. Muzeja/kultūrvieta kontekstā tas nozīmē veidot telpas, saturu un pakalpojumus, kurus var izmantot dažādi apmeklētāji bez etiķetēm vai atsevišķiem ceļiem, veicinot iekļaujošu un cieņpilnu pieredzi.

Iekļaušanu no šādas perspektīvas nevar uzskatīt par marginālu mērķi vai papildu iejaukšanos, tai jāklūst par iestādes vērtību. Kad Universālais dizains tiek pieņemts stratēģiskā līmenī, tas ietekmē muzeja misiju, iekšējo politiku, darbinieku apmācību un sabiedrisko attiecību praksi. Pieklūstamība vairs nav tikai prasība, kas jāizpilda,

bet gan princips, kas vada iestādes organizācijas kultūru. Šī pieeja palīdz stiprināt muzeja kā atvērtas, viesmīlīgas vietas uzticamību, kas atspoguļo mūsdienu sabiedrības daudzveidību.

Visbeidzot, uzskatot kultūras iestādi par demokrātisku publisko telpu, tas nozīmē atzīt ikviena tiesības uz dalību kultūrā. Muzeji nav tikai saglabāšanas un izstāžu vietas, bet gan telpas tikšanās reizēm, dialogam un kopīgas nozīmes radīšanai. Universālais dizains atbalsta šo demokrātisko redzējumu, veicinot vienlīdzīgu un plašu piekļuvi kultūras mantojumam. Šajā ziņā dizaina veidošana saskaņā ar universālajiem principiem ir līdzvērtīga nostājas paušanai par piekļūstamu, plurālistisku un iekļaujošu kultūru, kas spēj atspoguļot un izcelt tās sabiedrības sarežģītību, kurā darbojas kultūrvietā.



2. attēls. Sieviete apmeklē muzeju un ar viedtālruni fotografē eksponātus (Avots: Stockbyte, izmantojot Canva.com, ID: MADGv399v5I; skatīts 2026. gada 4. martā).

Alternatīvais teksts: Sieviete ar gariem matiem, skatīta no mugurpuses, ar viedtālruni fotografē ierāmētu gleznu, kas izstādīta pie muzeja sienas.

Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Pamatstratēģijas kontrolsaraksts:

Lai nodrošinātu, ka Universālais dizains nepaliek tikai kā teorētisku principu kopums, ir būtiski to sistemātiski integrēt muzeja procesos. Tas nozīmē pārvarēt ad hoc iejaukšanās loģiku un pieņemt strukturētu pieeju, kas spēj atbalstīt iestādi visos apmeklējuma pieredzes plānošanas, pārvaldības un novērtēšanas posmos. Kā minēts iepriekš, Universālā dizaina ieviešanai nepieciešama kopīga vīzija un starpfunkcionāla apņemšanās, kurā iesaistīta visa organizācija.

Universālā dizaina principu integrēšana muzeja procesos galvenokārt nozīmē to atzišanu par atsaucē kritērijiem plānošanā un lēmumu pieņemšanā. No izstāžu dizaina līdz komunikācijai, no kultūras programmas līdz sabiedriskajiem pakalpojumiem - universālie principi var kalpot par ceļvedi, lai informētu lēmumus un pārbaudītu veikto darbību konsekvenci. Šajā ziņā Universālais dizains nepapildina esošos procesus, bet gan caurstrāvo tos, palīdzot padarīt tos apzinātākus un iekļaujošākus.

Universālā dizaina ieviešana stratēģiskajos lēmumos ir būtisks solis. Kad universālie principi tiek iekļauti muzeja misijā, iekšējās politikās un stratēģiskajos dokumentos, tie iegūst strukturālu un ilgstošu lomu. Šī pieeja ļauj pārvarēt atkarību no atsevišķām personām vai izolētiem projektiem, veicinot ilgtermiņa vīziju. Uz Universālo dizainu vērsti stratēģiskie lēmumi palīdz arī stiprināt

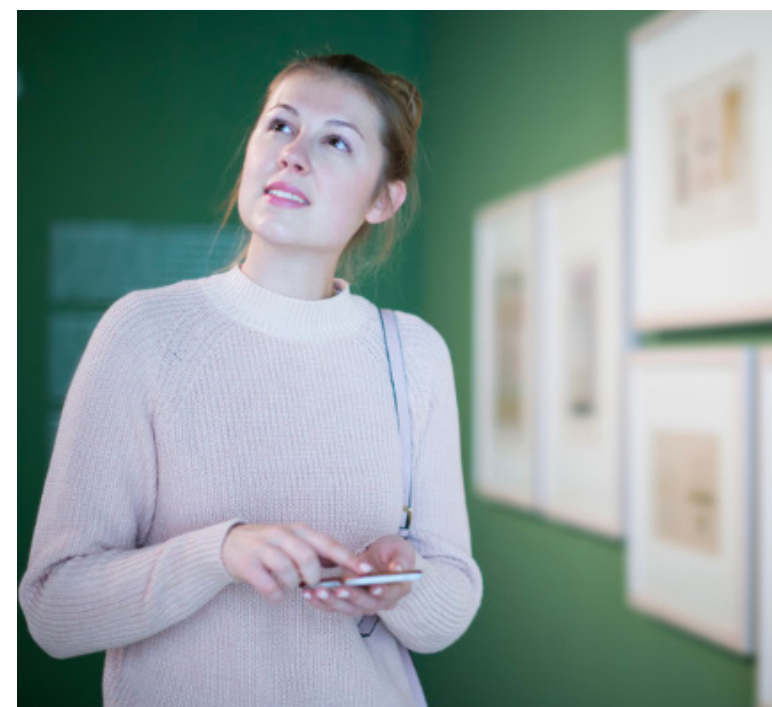
muzeja kā iestādes identitāti, kas ir uzmanīga pret savas auditorijas daudzveidību un atbildīga pret kopienu.

Veikto darbību efektivitātes uzraudzība nozīmē pastāvīgi apšaubīt apmeklējuma pieredzes kvalitāti attiecībā uz godīgumu, autonomiju, skaidrību un iekļaušanu. Šajā ziņā noderīgs var būt kontrolesaraksts:

- **Esošo procesu kartēšana:** identificējiet visus kultūrtelpas dizaina, pārvaldības un komunikācijas posmus un novērtējiet, kur piemērot Universālā dizaina principus.
- **Lēmumu saskaņošana ar principiem:** pirms telpu, satura vai pakalpojumu apstiprināšanas pārbaudiet, vai izvēles ir saskaņotas ar taisnīgumu, autonomiju, iekļaušanu un nestigmatizāciju.
- **Komandas iesaistīšana un apmācība:** organizējiet darbnīcas vai apmācību sesijas arhitektiem, kuratoriem, dizaineriem un mediatoriem, lai viņi šos principus pielietotu savā ikdienas praksē.
- **Apmeklētāju pieredzes novērtēšana un dokumentēšana:** izmantojiet novērošanas rīkus, anketas vai lietojamības testus, lai novērtētu dizaina risinājumu efektivitāti iekļaušanas un pieklūstamības ziņā.
- **Pastāvīga atjaunināšana un uzlabošana:** regulāri pārskatiet procesus, saturu un pakalpojumus, pamatojoties uz apkopotajām atsauksmēm un apmeklētāju mainīgajām vajadzībām.

Universālā dizaina ieviešana ir jāuztver kā nepārtraukts uzlabošanas process. Auditorijas vajadzības, kultūras prakses un sociālie

konteksti laika gaitā attīstās, tādēļ ir nepieciešama pastāvīga pieņemto stratēģiju atjaunināšana. Apmeklēšanā nepārtrauktība ir būtiska, lai novērstu Universālā dizaina uztveršanu kā vienreizēju mērķi. Tā vietā tas pārstāv dinamisku ceļojumu, kas pavada muzeju visā tā attīstības gaitā, stiprinot spēju apzināti un iekļaujoši reaģēt uz tagadnes un nākotnes izaicinājumiem.



3. attēls. Muzeja apmeklētāja (Avots: YelenaYemchuk, izmantojot Canva.com, ID: MADGyP5G-I8; skatīts 2026. gada 4. martā).

Alternatīvais teksts: Sieviete staigā pa muzeja galeriju, vienā rokā turot viedtālruni un aplūkojot pie sienām izstādītās gleznas.

Kopsavilkums

Lai noslēgtu mūsu ceļojumu caur Universālā dizaina principiem, mēs apkopojam piecus galvenos šajā nodaļā apskatītos punktus kopā ar īsu galveno terminu skaidrojumu.

Galvenie punkti:

- ▶ **Universālais dizains kā integrēta pieeja:** tas nav tikai par šķēršļu novēršanu, bet gan par visas pieredzes pārskatīšanu, lai padarītu to iekļaujošu, saskaņotu un pieklūstamu visiem apmeklētājiem.
- ▶ **Universālie principi kā dizaina kritēriji:** septiņi principi vada lēmumus, izkārtojumus, komunikāciju un pakalpojumus, nodrošinot taisnīgumu, autonomiju un nestigmatizāciju.
- ▶ **Muzeju kultūras atbildība:** dizaina veidošana saskaņā ar Universālo dizainu nozīmē pieklūstamības pieņemšanu kā iestādes vērtību un muzeja uzskatīšanu par demokrātisku publisko telpu.
- ▶ **No teorijas līdz praksei:** ieviešanai nepieciešamas operatīvās stratēģijas, personāla apmācība, apmeklētāju pieredzes novērtēšana un nepārtraukta apmācība.
- ▶ **Ilgspējīga iekļaušana laika gaitā:** universālais dizains ir dinamisks process, kas nodrošina muzeja pieredzes nepārtrauktību, konsekvenci un pastāvīgu uzlabošanu.

Terminu skaidrojums

Universālais dizains (UD)

Dizaina pieeja, kuras mērķis ir radīt produktus, telpas un pakalpojumus, ko var izmantot pēc iespējas vairāk cilvēku bez īpašiem pielāgojumiem.

Design for All (DfA)

Eiropas koncepcija, kas veicina dizainu cilvēku daudzveidībai, sociālajai iekļaušanai un vienlīdzīgām iespējām kultūras līdzdalībā.

Inclusive Design (ID)

Dizaina pieeja, kuras mērķis ir apmierināt pēc iespējas plašākas auditorijas vajadzības neatkarīgi no vecuma vai spējām, uzsverot elastību un iekļaušanu.

Taisnīga izmantošana

Princips, saskaņā ar kuru katram apmeklētājam ir jāspēj piekļūt muzeja saturam un telpām cienīgos un atbilstošos apstākļos.

Nestigmatizācija

Telpu, satura un pakalpojumu dizains, kas nenošķir apmeklētājus, pamatojoties uz viņu spējām vai īpašajām vajadzībām, izvairoties no simboliskas atstumtības.

Universal Design for Learning (UDL)

Universālā dizaina principu piemērošana mācībām ar mērķi nodrošināt vienlīdzīgas iespējas piekļuvē mācību programmām un mācību materiāliem.

3. Cilvēkorientēts dizains (HCD)

Konteksts

Kultūras iestādes ir publiskas telpas. Tas ietver muzejus, mākslas galerijas, bibliotēkas, arhīvus, kultūras centrus un mantojuma vietas. Šīm vietām jābūt atvērtām, viesmīlīgām un izmantojamām ikvienam. Tas ietver personas ar invaliditāti, vecāka gadagājuma cilvēkus, bērnus un jebkuru, kam apmeklējuma laikā var būt nepieciešama skaidrāka informācija, labāka orientēšanās vai lielāks atbalsts.

Lai radītu iekļaujošu kultūras pieredzi, nevajadzētu sākt ar priekšmetiem, tehnoloģijām vai eksponēšanas rīkiem. Ir jāsāk ar cilvēkiem. Jums jāsaprot, kas ir jūsu apmeklētāji, kas viņiem ir vajadzīgs, ar kādiem šķēršļiem viņi saskaras un kas palīdz viņiem justies gaidītiem, drošiem un pārlicinātiem šajā telpā.

Tas ir HCD mērķis. HCD ir plānošanas un dizaina veids, kas procesa centrā izvirza cilvēkus. Tas palīdz radīt izstādes, pakalpojumus, programmas un telpas, kuras ir vieglāk lietot un vieglāk saprast. Tas palīdz arī izvairīties no dārgām kļūdām, jo jūs laikus pārbaudāt idejas un uzlabojat tās pirms gala rezultāta ieviešanas.

Šī pieeja atbalsta arī jūsu juridiskos un ētiskos pienākumus. Visā Eiropas Savienībā pieklūstamība vairs netiek uzskatīta par papildu iespēju. Tā ir daļa no vienlīdzīgas piekļuves kultūrai un

sabiedriskajai dzīvei. Kultūras iestādēm tas nozīmē, ka iekļaušanai ir jābūt daļai no ikdienas prakses, nevis vienreizējam projektam vai īpašai aktivitātei nelielai grupai.

Šī nodaļa palīdz izprast, kā savā darbā izmantot HCD. Tā koncentrējas uz metodi, procesu un lēmumiem, kas jāpieņem, plānojot iekļaujošu kultūras pieredzi.

Cilvēkorientēta dizaina (HCD) koncepcija un tā iekļaujošā vīzija

Šobrīd vienkāršākā cilvēkorientēta dizaina (HCD) koncepcijas definīcija ir atrodama starptautiskajā standartā ISO 9241-210:2019, kura nosaukums ir „Cilvēka un sistēmas mijiedarbības ergonomika. 210. daļa: Cilvēkorientēta projektēšana interaktīvām sistēmām”. Šī tehniskā definīcija apraksta HCD kā pieeju, lai izveidotu interaktīvas sistēmas, kas ir gan izmantojamas, gan noderīgas, koncentrējoties uz cilvēkiem, kuri tās lieto, jo īpaši uz viņu vajadzībām, spējām un gaidām. Šīs metodes galvenie uzsvāri, ko ievieš produktu, pakalpojumu un vides dizainā, ir šādi:

- Uzlabot iedarbīgumu (rezultatīvātī) un efektivitāti,
- Veicināt lietotāja apmierinātību un labklājību,
- Nodrošināt pieklūstamību un ilgtspēju,
- Novērst negatīvu ietekmi uz veselību, drošību un veiktspēju.

Šī pieeja ir svarīga, jo kultūras iestādes ir publiskas telpas. Muzejiem, galerijām, bibliotēkām, arhīviem, teātriem un mantojuma vietām jābūt atvērtiem ikvienam. Tiem nevajadzētu labi darboties tikai apmeklētājiem, kuri jau zina, kā tajos pārvietoties, lasīt to norādes vai izmantot to pakalpojumus. Tiem ir jādarbojas arī cilvēkiem, kuriem nepieciešama skaidrāka informācija, labāka orientēšanās, lielāks atbalsts vai dažādi veidi, kā piekļūt saturam.

Ja jūs izmantojat HCD, jūs padarāt to par savu izejas punktu. Jūs veidojat dizainu, paturot prātā reālos lietotājus. Jūs nemināt, kas cilvēkiem ir nepieciešams. Jūs viņiem jautājat. Jūs novērojat, kā viņi izmanto telpu. Jūs pārbaudāt savas idejas. Pēc tam jūs tās uzlabojat.

Kultūras iestādēs tas ir īpaši svarīgi, jo apmeklētāja pieredzi veido daudzas daļas. Tā nav tikai izstāde, izrāde vai kolekcija. Tā ietver arī tīmekļa vietni, ieeju, biļešu kasi, norādes, maršrutu caur ēku, sēdvietas, tualetes, darbiniekus un veidu, kā tiek sniegta informācija. Apmeklētājs var aiziet nevis tāpēc, ka saturs nav interesants, bet gan tāpēc, ka maršruts ir mulsinošs, tekstu ir pārāk grūti izlasīt, skaņa nav skaidra vai palīdzību nav viegli atrast. Šī iemesla dēļ HCD palīdz aplūkot visu ceļu kopumā. Tas palīdz saprast, kur apmeklētājs var justies apmaldījies, noguris, izslēgts vai saspringts. Tas palīdz arī atrast praktiskus un reālistiskus risinājumus.

Kultūras iestādēs HCD ir svarīgs arī tāpēc, ka apmeklētāji ir ļoti atšķirīgi. Daži ir vecāka gadagājuma cilvēki. Daži ir bērni. Daži apmeklētāji ierodas pirmo reizi. Dažiem ir fiziski, sensori, kognitīvi vai emocionāli šķēršļi. Dažiem ir nepieciešamas klusas telpas, vienkārša valoda, augsts kontrasts, papildu laiks vai personīgs atbalsts. Labs dizains neuzskata šīs vajadzības par izņēmumiem. Tas tās redz kā daļu no normālas cilvēku daudzveidības.

Tas ir viens no spēcīgākajiem HCD punktiem. Tas palīdz attālināties no idejas, ka piekļūstamība ir papildu uzdevums, kas tiek pievienots beigās. Tā vietā piekļūstamība kļūst par daļu no galvenā dizaina procesa. Tā ir iebūvēta jau no paša sākuma. Parasti tas sniedz labākus rezultātus visiem. Kad informācija ir skaidrāka, telpās ir vieglāk orientēties un pakalpojumus ir vieglāk izmantot, iegūst daudz vairāk cilvēku.

HCD: koprades princips

HCD nozīmē, ka jūs sākat ar cilvēkiem. Jūs nesākat ar ēku, tehnoloģiju vai kolekciju. Vispirms jūs jautājat, kas izmantos telpu, kas viņiem ir nepieciešams, ar kādiem šķēršļiem viņi saskaras un kas palīdz viņiem ar pārliecību piedalīties. ISO 9241-210 apraksta HCD kā procesu, kas koncentrējas uz lietotājiem, viņu uzdevumiem, viņu kontekstu, kā arī atkārtotu novērtēšanu un uzlabošanu.

Kultūras iestādēs tas ir īpaši svarīgi personām ar sensoriem traucējumiem. Tas ietver cilvēkus, kuri ir neredzīgi, vājdredzīgi, nedzirdīgi, vājdzirdīgi, neredzīgi-nedzirdīgi, vai cilvēkus ar atšķirīgu sensoru uztveri. ANO Konvencija par personu ar invaliditāti tiesībām nosaka, ka personām ar invaliditāti ir tiesības piedalīties kultūras dzīvē vienlīdzīgi ar citiem, tostarp piekļūt muzejiem, bibliotēkām, teātriem un mantojuma vietām. Tā arī nosaka, ka valsts iestādēm ir cieši jākonsultējas ar personām ar invaliditāti un aktīvi jāiesaista tās lēmumos, kas viņas ietekmē.

Jums tas nozīmē vienu skaidru lietu: personas ar sensoriem traucējumiem nedrīkst aicināt tikai testēt gala rezultātu. Šiem cilvēkiem ir jābūt daļai no dizaina procesa jau no paša sākuma. Viņiem ir jāpalīdz veidot darba uzdevumu, noteikt prioritātes, pārskatīt plānus, testēt idejas un vērtēt, vai gala risinājums ir noderīgs reālajā dzīvē. Tādējādi jūs padarāt risinājumus vēlamus un atbilstošus lietotājam, nevis tikai tehniski atbilstīgus prasībām.

► **Izprotiet pilnu apmeklētāja ceļu:** aplūkojiet visu pieredzi kopumā, ne tikai vienu telpu vai vienu priekšmetu. Padomājiet par ierašanos, tīmekļa vietni, biļešu kasi, ieeju, orientēšanos, pārvietošanos telpā, palīdzības lūgšanu, dalību aktivitātēs, atpūtu un aizbraukšanu. HCD aicina pētīt reālo lietojumu reālā kontekstā, nevis tikai jūsu dizaina ideju uz papīra.

- **Iekļaujiet procesā kopradi:** izveidojiet nelielu padomdevēju grupu vai sadarbojieties ar vietējām invaliditātes organizācijām. Iekļaujiet cilvēkus ar dažādu sensoro pieredzi. Ja iespējams, apmaksājiet viņu darbu. Ja budžets ir neliels, strādājiet ar mazu grupu, bet tiekaties ar viņiem regulāri. Uzdodiet viņiem vienkāršus jautājumus: Kas šeit ir grūti? Kas palīdz? Kas šķiet skaidrs? Kas rada stresu? Kas padarītu apmeklējumu labāku?
- **Veidojiet prototipus agrīni:** negaidiet līdz gala uzstādīšanai. Pārbaudiet agrīnās maršruta, norāžu, plāksnīšu, tīmekļa vietnes lapu, pakalpojumu punktu un audio vai teksta satura versijas. Jūs varat pārbaudīt ar papīra plāniem, drukātiem melnrakstiem, ar līmlenti atzīmētiem grīdas maršrutiem vai vienkāršu maketu. Agrīna testēšana palīdz atrast problēmas pirms tās kļūst dārgas.
- **Koncentrējieties uz reāliem šķēršļiem, tostarp nelieliem:** nelieli šķēršļi var apturēt visu apmeklējumu. Smagas durvis, slikts kontrasts, neskaidrs formulējums, fona troksnis vai darbinieks, kurš dod nepareizu norādījumu, var likt personai justies izslēgtai. HCD palīdz pamanīt šīs detaļas, jo jūs vērojat, ko cilvēki patiesībā dara, nevis to, ko jūs sagaidāt no viņiem.
- **Apmāciet darbiniekus un savienojiet dizainu ar pakalpojumu:** piekļūstamība nav saistīta tikai ar fizisko telpu. Tā ir arī par to, kā cilvēki tiek sagaidīti un atbalstīti. Darbiniekiem jāzina, kāds atbalsts pastāv, kā to skaidri izskaidrot un kā atbildēt ar cieņu. Praksē tas nozīmē, ka arī jūsu klientu apkalpošanas komandai ir jābūt daļai no HCD procesa.
- **Pārskatiet un uzlabojiet pēc atvēršanas:** HCD nebeidzas atvēršanas dienā. Turpiniet vākt atsauksmes. Jautāji personām ar sensoriem traucējumiem, kas darbojās un kas nē. Vērojiet,

kur cilvēki vilcinās, dodas atpakaļ vai kur viņiem ir nepieciešama palīdzība. Pēc tam veiciet nelielus uzlabojumus. Šī nepārtrauktā pārskatīšana ir daļa no labas cilvēkorientētas prakses un atbilst uzskatam, ka muzeja piekļūstamība ir ilgtermiņa process.

Cilvēkorientēts dizains praksē

Cilvēkorientēts dizains kultūras iestādēm - muzejiem, galerijām, bibliotēkām un mantojuma vietām - piedāvā praktisku un ētisku ietvaru, lai padarītu to telpas un saturu piekļūstamus un iekļaujošus. Savā būtībā HCD novirza uzmanību no institucionālajām prioritātēm, piemēram, kuratora autoritātes vai estētiskā noformējuma, uz apmeklētāju reālo pieredzi. Šī pāreja ir īpaši svarīga, risinot piekļūstamības jautājumus, jo tradicionālie izstāžu modeļi bieži vien pieņem tikai šauru sensoro, kognitīvo un fizisko spēju diapazonu.

Prakses stratēģija ir vienkārša un to var apkopot septiņos punktos:

- **HCD ir vienkāršs:** jūs koncentrējaties uz reāliem lietotājiem. Jūs domājat par cilvēkiem, kuri patiešām atnāks uz jūsu iestādi. Tas ietver vecāka gadagājuma cilvēkus, bērnus, pirmreizējos apmeklētājus, personas ar invaliditāti, tūristus, skolu grupas un cilvēkus, kuriem var būt nepieciešams lielāks atbalsts. Ja veidojat dizainu reāliem lietotājiem, ir lielāka iespēja radīt kaut ko tādu, kas darbojas praksē.
- **Koncentrējieties uz vajadzībām un kontekstu:** jūs jautājat ne tikai to, ko cilvēki vēlas. Jūs arī jautājat, kur viņi izmanto pakalpojumu, kas varētu viņiem traucēt un kādi apstākļi veido viņu pieredzi. Piemēram, maršruts var izskatīties skaidrs uz papīra, bet šķīst mulsinošs pārpildītā ēkā. Norāde var šķīst

vienkārša, bet to ir grūti izlasīt vājā apgaismojumā. Digitāls rīks var šķist noderīgs, bet to ir grūti lietot, ja apmeklētājs ir saspringts vai steidzas.

- **Koncentrējieties uz noderīgumu un lietojamību:** Tam jābūt skaidram un viegli lietojamam. Pakalpojums ir veiksmīgs, ja apmeklētāji to var saprast un izmantot bez liekas piepūles. Jums tas nozīmē uzdot praktiskus jautājumus. Vai apmeklētāji var atrast ceļu? Vai viņi saprot, ko darīt tālāk? Vai viņi var izmantot informāciju bez apjukuma? Vai viņi var pabeigt apmeklējumu ar pārliecību? Ja atbilde ir nē, tad dizains vēl ir jāpilnveido.
- **Koncentrējieties uz pieklūstamību:** jūs pārliecināties, ka cilvēki ar dažādām vajadzībām var piedalīties cienīgi un neatkarīgi. Pieklūstamība nav papildu funkcija. Tā ir laba dizaina pamatdaļa. Tas ir īpaši svarīgi personām ar sensoriem traucējumiem, taču tas palīdz arī daudziem citiem apmeklētājiem. Skaidra valoda, labāka orientēšanās, elastīgi formāti un atbalstošs personāls uzlabo pieredzi ikvienam. Ja iekļaujat pieklūstamību jau no paša sākuma, jūs mazināt šķēršļus, pirms tie kļūst par lielākām problēmām.
- **Koncentrējieties uz labklājību un drošību:** labs dizains nedrīkst radīt stresu, apjukumu, diskomfortu vai risku. Apmeklētājiem telpā jājūtas droši. Viņiem jāzina, kurp doties, kur apstāties un kur lūgt palīdzību. Viņiem nevajadzētu justies nomākti no neskaidriem norādījumiem, trokšņa, drūzmas vai sliktas organizācijas.
- **Koncentrējieties uz testēšanu un uzlabošanu:** HCD nav vienreizēja darbība. Tas ir process. Jūs testējat, mācāties, pielāgojat un testējat atkal. Jūs negaidāt, kamēr viss ir pabeigts. Jūs pārbaudāt agrīnas idejas, plānu melnrakstus, tekstu paraugus, maršrutus un rīkus. Pēc tam jūs uzklusāt

atsauksmes un uzlabojat to, kas nedarbojas. Tas ietaupa laiku, samazina kļūdas un sniedz labākus rezultātus.

- **Koncentrējieties uz sadarbību:** labs dizains nerodas tikai no viena cilvēka. Tas aug, izmantojot komandas darbu, lietotāju atsauksmes un kopīgus lēmumus. Kuratori, dizaineri, pedagogi, tehniķi, klientu apkalpošanas personāls un lietotāji ienes noderīgas zināšanas. Strādājot kopā, jūs daudz skaidrāk redzat, kas palīdz un kas rada šķēršļus.



1. attēls. Diagramma ar nosaukumu „Uz cilvēku vērstis dizains personām ar sensorajiem traucējumiem” (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).

Alternatīvais teksts: Attēlā redzams aplveida modelis, kura centrā ir cilvēki, bet ap tiem – galvenie dizaina principi. Centrā atrodas trīs figūras, kas attēlo lietotājus ar dažādām sensorajām vajadzībām, tostarp neredzīgu personu ar balto spieķi, personu, kura lieto zīmju valodu, un personu ar austiņām. Ap viņiem aplī savienotas krāsainas sadaļas. Šīs sadaļas attēlo galvenos uz cilvēku vēsta dizaina posmus: koncentrēšanos uz reāliem lietotājiem, koncentrēšanos uz vajadzībām un kontekstu, koncentrēšanos uz noderīgumu un lietošanas vienkāršību, koncentrēšanos uz pieklūstamību, koncentrēšanos uz labbūtību un drošību, koncentrēšanos uz testēšanu un pilnveidi, kā arī koncentrēšanos uz sadarbību.

Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Zināt, kas jādara, ir viena lieta. Īstenot to ikdienas muzeja darbā ir cita. Ja vēlaties izmantot HCD pieklūstamībai, jums ir nepieciešama skaidra stratēģija, pastāvīga apņemšanās un visas iestādes atbalsts.

- **Pieklūstamībai un iekļaujošam dizainam jābūt daļai no jūsu iestādes galvenajiem mērķiem.** Tos nevajadzētu uztvert kā otršķirīgus jautājumus. Izveidojiet Pieklūstamības rīcības plānu, kas izskaidro, ko vēlaties uzlabot, kādus soļus veiksiet, kad tie notiks un kas par to ir atbildīgs. Rakstisks plāns palīdz jūsu komandai strādāt kopā un parāda finansētājiem, partneriem un sabiedrībai, ka jūsu muzejs uztver pieklūstamību nopietni. Tam jāietver fiziskas un digitālas izmaiņas, personāla apmācība, sabiedrības iesaistīšana un novērtēšana. Varat arī nolemt konsultēties ar lietotājiem ar invaliditāti katrā lielākajā projektā.
- **Iesaistiet lietotājus jau no paša sākuma.** Izveidojiet skaidrus un regulārus veidus, kā iesaistīt cilvēkus ar invaliditāti muzeja lēmumu pieņemšanā. Neprasiet atsauksmes tikai beigās. Varat izveidot pieklūstamības padomdevēju grupu vai sadarboties ar vietējām invaliditātes organizācijām, piemēram, neredzīgo cilvēku asociāciju, Nedzirdīgo kopienas grupu u.c. Viņi var palīdzēt pārskatīt plānus, testēt idejas un noteikt šķēršļus. Tā ir galvenā HCD daļa. Tas nozīmē, ka lietotāji ar invaliditāti palīdz veidot projektu, ne tikai testēt gala rezultātu. Ja iespējams, apmaksāji viņu pavadīto laiku un zināšanas.

- **Pārbaudiet savu pašreizējo situāciju.** Sāciet ar pieklūstamības auditu. Pārskatiet ēku, izstādes un digitālos pakalpojumus. Aplūkojiet pandusus, liftus, durvis, norādes, apgaismojumu, skaņu, sēdvietas, tīmekļa vietnes, lietotnes, rezervēšanas rīkus un digitālos ceļvežus. Ja iespējams, dariet to kopā ar lietotājiem ar invaliditāti vai pieklūstamības speciālistiem. Pārskatiet arī pilnu apmeklētāja ceļu no personas ar sensoriem traucējumiem skatpunkta. Uzdodiet vienkāršus jautājumus: Vai apmeklētāji var atrast informāciju pirms apmeklējuma? Vai viņi var viegli rezervēt biļeti? Vai ceļveži ir pieejami pieklūstamos formātos? Vai videoklipiem ir subtitri? Vai apmeklētāji var saprast, kurp doties, kad viņi ierodas? Tas palīdz atrast sāpīgos punktus. Pēc tam uzskaitiet problēmas un sadaliet tās pēc prioritātēm: ātri risinājumi, vidēja termiņa uzlabojumi un ilgtermiņa izmaiņas.
- **Sadarbojieties ar citiem.** Jums nav jāuzlabo pieklūstamība vieniem pašiem. Sadarbojieties ar citiem muzejiem, tīkliem un organizācijām, kurām jau ir pieredze šajā jomā. Viņi var dalīties ar rīkiem, apmācības materiāliem un praktiskiem padomiem. Tas var ietaupīt laiku un palīdzēt izvairīties no kļūdām. Jūs varat arī veidot partnerības ar muzejiem, kas jau ir atrisinājuši problēmas, kas līdzīgas jūsējām, un mācīties tieši no viņu pieredzes.



2. attēls. Personas ar sensorajiem traucējumiem sarunājas ar muzeja darbinieku (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Muzeja darbinieks galerijas telpā sēž pie galda kopā ar divām personām ar vāju redzi. Viņi apspriež, kā uzlabot piekļuvi izstādei. Attēlā attēlota koprades sanāksme, kurā muzeja darbinieki un apmeklētāji ar sensorajiem traucējumiem sadarbojas, lai uzlabotu apmeklētāju pieredzi.

Piemēri:

- **Muzejs:** ja jūsu muzejs ietilpst reģionālā grupā, varat sadarboties ar citām iestādēm. Tas palīdz segt izmaksas un resursus. Piemēram, vairāki muzeji var: dalīt zīmju valodas tulka izmaksas pasākumiem, izstrādāt kopīgu Braila raksta ceļveža veidni, organizēt kopīgas darbinieku apmācības par piekļūstamību, aicināt to pašu lietotāju grupu testēt dažādus projektus.
- **Bibliotēka:** organizējiet tikšanos ar vietējām neredzīgo un vājredzīgo cilvēku, Nedzirdīgo un vājdzirdīgo cilvēku

organizācijām, kā arī cilvēkiem ar atšķirīgu sensoru uztveri. Sanāksmes laikā kopīgi pārskatiet bibliotēkas pašreizējās norādes un pārrunājiet, kas ir jāuzlabo. Mērķis ir izveidot norādes, kas praksē ir viegli saprotamas. Nav vienas norāžu sistēmas, kas būtu jāizmanto visām bibliotēkām. Šī iemesla dēļ labs risinājums ir izmantot Eiropas piekļūstamības vadlīnijas kā izejas punktu un pirms galīgās uzstādīšanas pārbaudīt jaunās norādes ar vietējiem lietotājiem. Tas palīdz pārliecināties, ka norādes ir ne tikai pareizas teorijā, bet arī skaidras un noderīgas reālajā dzīvē.

Kopsavilkums

Galvenās atziņas:

Jums nevajadzētu veidot dizainu iedomātam apmeklētājam.

Jums jāveido dizains cilvēkiem, kuri reāli izmantos telpu. Tas nozīmē jau no paša sākuma izprast viņu vajadzības, šķēršļus un pieredzi. Personas ar sensoriem traucējumiem ir jāiesaista kā kopradītāji. Šiem cilvēkiem nevajadzētu tikai testēt gala rezultātu. Viņiem ir jāpalīdz veidot projektu plānošanas, testēšanas un pārskatīšanas laikā.

Testējiet, uzlabojiet un sadarbojieties ar citiem. HCD

ir nepārtraukts process. Jums ir laikus jātestē idejas, jāvēc atsauksmes, soli pa solim jāuzlabo un jāpārbauda no lietotājiem, partneriem un citām iestādēm.

Piekļūstamībai jābūt daļai no ikdienas prakses. To nevajadzētu uztvert kā papildu uzdevumu vai vienreizēju darbību. Tā ir jāiekļauj jūsu stratēģijā, budžetā, personāla apmācībā, auditos un ilgtermiņa plānošanā.

Aplūkojiet visu apmeklētāja ceļu kopumā. Pieklūstamība nav saistīta tikai ar izstāžu telpu. Jums jādomā par tīmekļa vietni, rezervēšanu, ieeju, orientēšanos, personāla atbalstu, atpūtas zonām un izeju.

Terminu skaidrojums

Pieklūstamība

Nosacījums, kas ļauj cilvēkiem ar dažādām vajadzībām un spējām izmantot telpu, pakalpojumu vai informāciju bez liekiem šķēršļiem.

Koprade

Process, kurā lietotāji palīdz veidot projektu jau no paša sākuma. Viņi ne tikai testē gala rezultātu. Viņi piedalās plānošanā, diskusijās un lēmumu pieņemšanā.

Pieklūstamības audits

Rūpīga muzeja, izstādes, pakalpojuma vai tīmekļa vietnes pārskatīšana, lai identificētu šķēršļus, kas apgrūtina piekļuvi cilvēkiem ar invaliditāti. Konstatējumi palīdz plānot uzlabojumus.

Pieklūstamības rīcības plāns

Rakstisks dokuments, kurā izskaidrots, ko vēlaties uzlabot, kādus soļus veiksiet, kas ir atbildīgs un kad darbs notiks.

Prototips

Vienkārša, agrīna produkta, pakalpojuma, telpas vai rīka versija, ko izmantojat, lai pārbaudītu ideju, pirms tiek izveidota gala versija. Prototips palīdz laikus atrast problēmas un soli pa solim uzlabot dizainu.

4. Pieklūstamības ķēdes posmi

Konteksts

Pieklūstama kultūrtelpa nav tikai ēka ar uzbrauktuvēm. Tā ir vieta, kas uzņem personas ar sensoriem traucējumiem ikvienā viņu apmeklējuma posmā. Šajā nodaļā ir aprakstīts pieklūstamības ķēdes modelis. Šis modelis palīdz saprast, kā apmeklētāji ar redzes traucējumiem, dzirdes traucējumiem un sensorās uztveres atšķirībām pieredz jūsu muzeju, bibliotēku vai kopienas kultūras centru.

Pieklūstamības ķēde darbojas kā īsta ķēde. Ķēde ir tikai tik stipra, cik stiprs ir tās vājākais posms. Apmeklētāja ceļam ir trīs posmi: lēmums par apmeklējumu, apmeklējuma plānošana un pats apmeklējums. Ja kāds no posmiem neizdodas, viss apmeklējums var ciest neveiksmi. Šajā nodaļā ir parādīts, kā nostiprināt katru posmu. Tāpat tajā ir paskaidrots, kāpēc atgriezeniskā saite ir tik svarīga: tikai uz klausot apmeklētājus un mainot savu praksi, mēs varam turpināt pilnveidoties. Atgriezeniskā saite ir tā, kas pārveido ķēdi lokā.

Pieklūstamības ķēdes izpratne

Kas ir pieklūstamības ķēde?

Kultūras iestādes apmeklējums nav viens atsevišķs mirklis. Tā ir savstarpēji saistītu pieredžu virkne. Ceļš sākas vēl pirms cilvēks ierodas pie jūsu durvīm. Tas turpinās arī pēc viņa aiziešanas. Katrs solis var cilvēkus uzņemt vai arī atgrūst.

Ja kāda ceļa daļa nav pieklūstama, viss apmeklējums cieš neveiksmi. Jums var būt uzbrauktuves, lifti un pieklūstamas tualetes. Taču, ja jūsu tīmekļa vietne nedarbojas ar ekrānlasītājiem, neredzīgi apmeklētāji nevar uzzināt par jūsu iestādi. Vai arī jūsu tīmekļa vietne var būt perfekta, taču, ja līdz jūsu ēkai nav pieklūstama transporta, apmeklētāji, kuri nevar vadīt automašīnu, nevar ierasties.

Lūk, piemērs. Neredzīga sievietē jūsu tīmekļa vietnē atrod informāciju par ekskursijām ar audio aprakstu. Viņa jūtas pietiekami pārliecināta, lai dotos apmeklējumā. Kad viņa ierodas, uz ieeju neved taktilās vadulas. Nevienam no darbiniekiem nepiedāvā palīdzību. Ekspozītu etiķetes nav pieejamas audio formātā. Klātienē pieredze sarauj ķēdi, un viņa aiziet vīlusies.

Tāpēc visiem pieklūstamības elementiem ir jādarbojas kopā. Marketingam, izstāžu dizainam, darbinieku apmācībai un piekļuvei ēkai ir jābūt savstarpēji saskaņotiem. Pieklūstamības ķēde seko Universālā dizaina principiem: jūs novēršat šķēršļus pirms to rašanās un jau no paša sākuma veidojat dizainu ikvienam.

Trīs posmi un atgriezeniskās saites loks

Ķēdei ir trīs posmi. Katrs no tiem ir svarīgs.

1. posms. Lēmums par apmeklējumu. Kāds uzzina par jūsu kultūrtelpu un jautā: vai šī vieta man būs piemērota? Vai darbinieki sapratīs manas vajadzības? Vai es varu tur nokļūt? Lai atbildētu uz šiem jautājumiem, ir vajadzīga skaidra un pieklūstama informācija.

2. posms. Apmeklējuma plānošana. Cilvēks gatavojas savam braucienam. Viņam ir nepieciešama praktiska informācija: transporta iespējas, kāda būs vide, vai drīkst ņemt līdzī suni-pavadoni un vai asistents var ieiet bez maksas. Zināšanas par to, kas sagaidāms, mazina trauksmi.

3. posms. Pats apmeklējums. Klātienēs pieredze no ierašanās brīža līdz aiziešanai. Vai apmeklētāji var orientēties jūsu ēkā? Vai viņi spēj saprast eksponātus? Vai darbinieki ir izpalīdzīgi? Vai ir pieejama klusā telpa? Kas notiek ārkārtas situācijā?

Un tad seko atgriezeniskā saite. Atgriezeniskā saite nav posms. Tā ir tā, kas noslēdz loku un pārvērš ķēdi procesā, kas pastāvīgi pilnveidojas. Kad jautājat apmeklētājiem, kas izdevās un kas nē, jūs atklājat problēmas, kuras nekad nepamanītu vienatnē. Tikai uzklauso un mainot savu praksi, mēs varam kļūt labāki. Bez atgriezeniskās saites ķēde paliek nemainīga mūžīgi, un tāpat arī tās vājie posmi.



1. attēls. Pieklūstamības ķēde: trīs savstarpēji saistīti apmeklējuma posmi, kurus papildina atgriezeniskās saites loks (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Diagrammā pieklūstamības ķēde attēlota kā trīs no kreisās uz labo pusi izvietoti lauki, kurus savieno bultas, norādot posmu secību. 1. lauks „Lēmums apmeklēt” jautā: „Vai persona uzzina par šo vietu un nolemj to apmeklēt?” 2. lauks „Apmeklējuma plānošana” jautā: „Vai persona var izplānot savu apmeklējumu un zināt, ko sagaidīt?” 3. lauks „Pats apmeklējums” jautā: „Vai ieeja, saturs un personāls veiksminīgi mijiedarbojas?” Zem trim laukiem atrodas platāka josla ar nosaukumu „Atgriezeniskās saites cikls — ķēde kļūst par ciklu, kas nepārtraukti pilnveidojas”, un to apzīmē apļveida bultas simbols. Josla parāda, ka informācija un secinājumi, kas iegūti katra apmeklējuma laikā, tiek nodoti atpakaļ iepriekšējiem posmiem, tādējādi ķēde darbojas kā nepārtraukts cikls, nevis vienvirziena maršruts.

Pirms apmeklējuma

Lēmums un plānošana kopā

Šī apakštēma aptver pieredzi pirms apmeklējuma, apvienojot 1. posmu un 2. posmu. Kāpēc? Tāpēc, ka lēmumam par apmeklējumu un apmeklējuma plānošanai ir līdzīgi šķēršļi un risinājumi. Abas darbības notiek pirms apmeklētāja ierašanās. Abas ir atkarīgas no informācijas. Cilvēks nevar nošķirt „lemšanu” no „plānošanas”, ja viņam ir jāpārbauda, vai šī vieta viņam vispār būs piemērota. Tāpēc mēs to uzskatām par vienu kopīgu ceļu pirms apmeklējuma.

Lielākajai daļai cilvēku muzeja apmeklējums ir izvēle, kas neprasa plānošanu. Personām ar sensoriem traucējumiem tā reti kad ir bez plānošanas. Viņiem ir rūpīgi jāplāno un jāpārbauda, vai viņu pieklūstamības vajadzības var tikt apmierinātas. Informācijas kvalitāte pirms apmeklējuma nosaka to, vai apmeklējums vispār notiks.

Biežākie šķēršļi pirms apmeklējuma

- Nepieklūstams digitālais saturs. Tīmekļa vietne, kas nedarbojas ar ekrānlasītājiem, izslēdz neredzīgus apmeklētājus. Video bez subtitriem izslēdz nedzirdīgu auditoriju. Kartes, kas ir tikai attēli, nevar nolasīt ar palīgtechnoloģijām. EAA pieprasa sniegt informāciju pa vairākiem sensorajiem kanāliem.
- Praktisku detaļu trūkums. Ar tādu apgalvojumu kā „pieejams ar ratiņkrēslu” nepietiek. Apmeklētājiem ir nepieciešamas konkrētas detaļas: maršruti bez pakāpieniem no transporta pieturvietas, kur novietot automašīnu, kādus pakalpojumus jūs piedāvājat (audio gidus, zīmju valodas ekskursijas, indukcijas cilpas), pavadoņu politiku un to, kāda ir sensorā vide.

- Nav iespējas uzzināt, kas sagaidāms. Apmeklētājiem ar autismu un citiem cilvēkiem ar sensorās uztveres atšķirībām pirms ierašanās ir jāzina par apmeklētāju plūsmas blīvumu, troksni, apgaismojumu un klusajām telpām. Bez tā pati nenoteiktība kļūst par šķērslī.
- Transporta trūkums un neskaidra politika. Ja nav pieklūstama transporta, nav Blue Badge stāvvietas (Eiropas invaliditātes stāvvietu atļauja) vai ja kājāmgājēju maršruts ir apgrūtināts, apmeklējums nevar notikt. Neskaidra politika attiecībā uz servisa dzīvniekiem, asistentiem un palīgaprīkojumu arī kavē apmeklējumus.

Labā prakse pirms apmeklējuma

- Nodrošiniet pilnīgu, pieklūstamu informāciju. Izveidojiet skaidru pieklūstamības sadaļu savā tīmekļa vietnē un pievienojiet saiti uz to galvenajā izvēlnē. Iekļaujiet informāciju par transportu, ierašanos, labierīcībām, pakalpojumiem un biļetēm. Nodrošiniet atbilstību jaunākajiem WCAG standartiem. Pievienojiet video subtitrus un zīmju valodu. Piedāvāriet lejupielādējamus materiālus lielformāta drukā, audio formātā un pieklūstamā PDF formātā.
- Parādiet, ka uzņemat ikvienu. Izmantojiet fotogrāfijas, kurās redzami apmeklētāji ar dažādām spējām. Uzrakstiet pieklūstamības paziņojumu. Pieminiet darbinieku prasmes, piemēram: „Mūsu darbinieki ir apmācīti izprātņē par invaliditāti” vai „Zīmju valodas tulkošana ir pieejama pēc iepriekšēja pieteikuma”.
- Piedāvāriet ceļvežus pirms apmeklējuma. Iekļaujiet ieeju, galveno telpu un labierīcību fotoattēlus. Aprakstiet sensoro vidi: apgaismojuma līmeni, troksni, klusās zonas. Izveidojiet

sociālos stāstus apmeklētājiem ar autismu. Šie materiāli mazina trauksmi, jo palīdz cilvēkiem zināt, kas viņus sagaida.

- Precizējiet politiku un palīdziet ceļā. Skaidri norādiet, ka personīgie asistenti var ieiet bez maksas un servisa dzīvnieki ir laipni gaidīti. Paskaidrojiet, kā pieteikt specializētos pakalpojumus. Sniedziet informāciju par transportu. Piedāvāriet vairākus saziņas veidus, tostarp e-pastu un tiešsaistes formas, jo nedzirdīgi apmeklētāji nevar izmantot balss zvanus.



2. attēls. Apmeklētāja Rīgas vēstures un kuģniecības muzejā informācijas centrā izmanto indukcijas cilpas klausuli, kas marķēta ar starptautisko T-spoles simbolu, lai pieklūtu audio saturam, kas ir saderīgs ar viņas dzirdes aparātu (Avots: Apeirons, 2026).

Alternatīvais teksts: Attēla apraksts pieklūstamībai: Jauna sieviete ar gariem, gaišiem matiem stāv pie koka informācijas letes Rīgas vēstures un kuģniecības muzejā, kas atrodas Rīgas pilī. Viņa smaidot tur pie labās auss melnu indukcijas cilpas klausuli. Ierīce uz letes attēlo starptautisko indukcijas cilpas simbolu — stilizētu ausi ar „T” burtu, kas norāda uz saderību ar dzirdes aparātu T-spoles iestatījumu. Uz letes ir izvietotas bukletu kaudzītes par muzeju un tā pieklūstamību gan angļu, gan latviešu valodā.

Pats apmeklējums

Klātienas pieredze

Tas ir 3. posms. Šajā posmā tiek pārbaudīti jūsu solījumi pirms apmeklējuma. Pat vislabākā informācija zaudē nozīmi, ja klātienes pieredze neizdodas. Šis posms aptver visu no ierašanās brīža līdz aiziešanai, tostarp to, kas notiek, ja kaut kas noiet greizi.

Biežākie šķēršļi apmeklējuma laikā

Nelaipna uzņemšana un apgrūtināta orientēšanās. Šķēršļi rodas tad, ja pieklūstamā ieeja ir noslēpta vai tajā nav darbinieku, ja recepcijas darbinieki nespēj sazināties vai ja biļešu kasēs nav indukcijas cilpu. Kad neredzīgam apmeklētājam rokās iedod tikai drukātu brošūru, vēstījums ir skaidrs: viņa vajadzības netika gaidītas. Iekšelpās papildu šķēršļus rada taktilā marķējuma trūkums uz grīdas, zema kontrasta norādes un paziņojumi, kas pieejami tikai audio formātā.

Tikai vienai maņai paredzēti eksponāti. Ja saturs ir tikai vizuāls, neredzīgi apmeklētāji tiek izslēgti. Ja audio saturam nav subtitru, nedzirdīgi apmeklētāji paliek bez informācijas. Izstādes, kas balstās tikai uz vienu maņu, pievīl daudzus apmeklētājus.

Sensorā pārslodze bez atpūtas iespējām. Telpas ar atbalsi, pūļa troksnis, skaļš audio un mirgojošas gaismas var pārslogot apmeklētājus ar autismu un citus cilvēkus ar sensorās uztveres atšķirībām. Ja nav klusas telpas, kur atgūt spēkus, šiem apmeklētājiem ir jādodas prom.

Problēmas darbinieku saziņā. Darbinieki, kuri runā, neizmantojot žestus, rakstiskas piezīmes vai vizuālos palīgīdzekļus, izslēdz nedzirdīgus apmeklētājus. Neskaidras mutiskas norādes pievīl neredzīgus apmeklētājus. Izturēšanās pret cilvēkiem tā, it kā viņi paši nevarētu pieņemt lēmumus, piemēram, runāšana ar neredzīga cilvēka pavadoni, nevis pašu cilvēku, atņem viņiem cieņu.

Nav ārkārtas situāciju plāna personām ar sensoriem traucējumiem. Ugunsgrēka trauksmes signāli, kas ir tikai audio formātā, atstāj nedzirdīgus apmeklētājus bez informācijas. Evakuācijas kartes, kas ir tikai vizuālas, atstāj neredzīgus apmeklētājus bez vadības. Darbinieki, kuri nav apmācīti palīdzēt personām ar sensoriem traucējumiem ārkārtas situācijās, padara situāciju vēl sliktāku.

Labā prakse apmeklējuma laikā

Nodrošiniet laipnu uzņemšanu. Norīkojiet darbiniekus pie pieklūstamajām ieejām. Apmāciet informācijas centra darbiniekus piedāvāt palīdzību ar cieņu. Nodrošiniet taktilus telpu plānus, lielformāta kartes un indukcijas cilpas pie letēm.

Veidojiet orientēšanos visām maņām. Uztādiet taktilās vadulas galvenajās zonās. Izmantojiet augsta kontrasta norādes ar Braila rakstu. Piedāvāviet audio navigāciju, izmantojot viedtālrunu lietotnes. Pārliedziniet, ka ārkārtas situāciju brīdinājumiem ir gan skaņa, gan mirgojošas gaismas.

Veidojiet eksponātus daudzsensorus. Piedāvāviet taktilas replikas un reljefas diagrammas. Nodrošiniet audio aprakstus, subtitrus, transkriptus, zīmju valodas iespējas, dzirdes palīgcilpas un etiķetes lielformāta drukā.

Atbalstiet sensoro regulāciju. Nosakiet sensoriski draudzīgus apmeklējuma laikus ar mazāku apmeklētāju skaitu un mazāku sensoro slodzi. Piedāvāviet austiņu, ausu aizbāžņu un sensoru somu nomu. Izveidojiet skaidri marķētu kluso telpu. Apmāciet darbiniekus atpazīt sensorās pārslodzes pazīmes un reaģēt uz tām. Sagatavojiet ārkārtas situācijām. Pārliedziniet, ka trauksmes signāli ietver gan skaņu, gan mirgojošas gaismas. Apmāciet darbiniekus palīdzēt apmeklētājiem ar dažādiem sensoriem traucējumiem evakuācijas laikā. Regulāri praktizējiet šīs procedūras.



3. attēls. Izstādes ieejā gids rāda lielformāta teksta bukletu apmeklētājam ar vājredzību, palīdzot viņam orientēties izstādes saturā pirms apmeklējuma sākuma (Avots: Apeirons, 2026). **Alternatīvais teksts:** Sieviete ar gariem, brūniem matiem un brillēm, ģērbusies svītrainā krekļā un tumšā džemperī ar kapuci, stāv blakus jaunam vīrietim sarkanmelni rūtotā krekļā pie ieejas izstādes telpā. Viņa tur atvērtu drukātu bukletu ar lielu tekstu, kuru viņi kopā pēta. Vīrietim ir tumšas brilles, un labajā rokā viņš tur salocītu balto spieķi. Fonā vēl divi apmeklētāji ienāk telpā pa durvīm.

Loka noslēgšana: kāpēc atgriezeniskā saite ir svarīga

Atgriezeniskā saite ir tā, kas pārvērš jūsu pieklūstamības darbu procesā, kas pastāvīgi pilnveidojas. Bez tās jūs tikai mināt. Ar to jūs zināt, kas patiesībā darbojas un kas nē. Izveidojiet pieklūstamus atgriezeniskās saites kanālus: komentāru kartītes lielformāta drukā un Braila rakstā, tiešsaistes aptaujas, kas darbojas ar ekrānlasītājiem, sekojošus e-pastus un klātienē sarunas. Regulāri pārskatiet atgriezenisko saiti un meklējiet kopsakarības. Ja vairāki apmeklētāji ziņo par vienu un to pašu problēmu, novērsiet to. Pozitīva atgriezeniskā saite parāda, ko turpināt darīt. Katrs cikls sniedz labumu nākamajam apmeklētājam un padara ķēdi stiprāku.

Ieviešana praksē: savas pieklūstamības ķēdes nostiprināšana

Iepriekšējās apakštēmas norāda, kas ir jādara. Šī sadaļa ir par to, kā pieiet šim darbam. Muzeji, bibliotēkas un kopienu kultūras centri var izmantot šīs piecas stratēģijas, lai panāktu reālu progresu pat ar ierobežotiem resursiem.

Galveno stratēģiju kontrolesaraksts

- 1. Kartējiet sava apmeklētāja ceļu un atrodiēt vājos posmus.** Izstaigājiet apmeklētāja ceļu no personas ar sensoriem traucējumiem skatpunkta. Vai neredzīgs cilvēks var atrast informāciju jūsu tīmekļa vietnē? Vai nedzirdīgs cilvēks var veikt rezervāciju bez zvana? Vai apmeklētāji var orientēties bez redzes vai dzirdes? Pierakstiet ikvienu šķērslī. Šī karte norādīs, kam pievērst uzmanību.
- 2. Sāciet ar mazumiņu un pilnveidojiet.** Lai sāktu, jums nav nepieciešama pilnīga pieklūstamības pārveide. Izvēlieties vienu vājo posmu un vispirms sakārtojiet to. Varbūt tā ir jūsu tīmekļa vietne, varbūt darbinieku apmācība, varbūt klusā telpa. Mazas uzvaras rada impulsu un parāda jūsu komandai, kas ir iespējams. Ideāls plāns, kuru nevarat atļauties, nevienam nepalīdz.
- 3. Iesaistiet personas ar sensoriem traucējumiem kā līdzradītājus.** Aiciniet neredzīgus, nedzirdīgus un neiroatšķirīgus cilvēkus pārbaudīt jūsu apmeklētāja ceļu kā ekspertus-konsultantus. Viņu dzīves pieredze parāda šķēršļus, kurus darbinieki nepamana. Līdzrade nozīmē strādāt kopā kā vienlīdzīgiem partneriem, nevis tikai vaicāt viedokļus. Maksājiet viņiem par viņu laiku tāpat, kā jūs maksātu jebkuram citam ekspertam.
- 4. Mēriet to, kas ir svarīgs. Sekojiet progresam vienkāršos veidos.** Cik daudz personu ar sensoriem traucējumiem ieradās pagājušajā gadā salīdzinājumā ar šo gadu? Cik sūdzību un cik uzslavu jūs saņēmat? Vai veiktie uzlabojumi atrisināja apmeklētāju

pieteiktās problēmas? Jūs nevarat uzlabot to, ko nemērat, taču, lai sāktu, jums nav vajadzīgas sarežģītas sistēmas.

5. Uzturiet loku aktīvu. Pieklūstamība nekad nav pabeigta.

Regulāri lasiet atgriezenisko saiti. Ziņojiet par veiktajām izmaiņām, lai apmeklētāji zinātu, ka viņu ieguldījums bija svarīgs. Veidojiet pārskatīšanas ieradumu, piemēram, reizi sezonā vai reizi gadā. Katrs cikls stiprina jūsu ķēdi un palīdz jūsu iestādei saglabāt atsaucību.

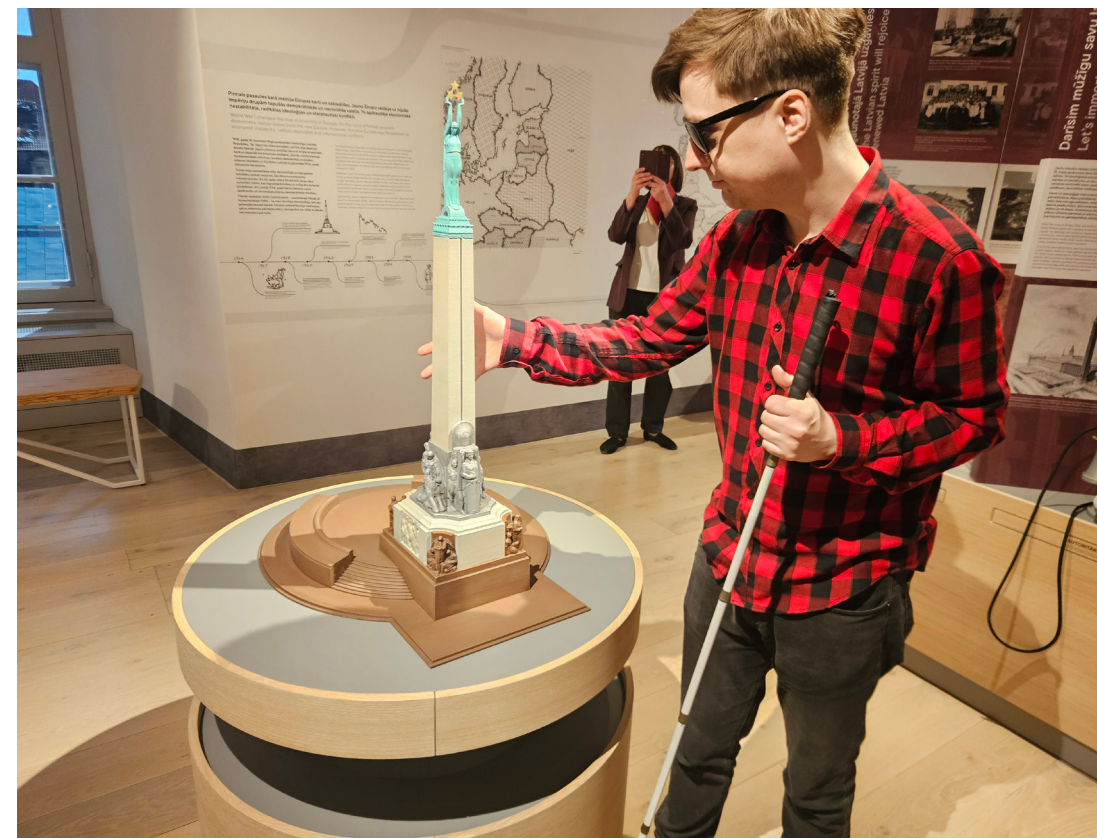
Piemēri dažādās vidēs

Muzejā: Pieklūstamības tīmekļa vietnes sadaļā ir redzami autobusu maršruti, ieejas fotoattēli un norādīts, kuriem eksponātiem ir audio apraksts. Darbinieki ir apmācīti izpratnē par invaliditāti. Brīvprātīgais sagaida apmeklētājus pie pieklūstamās ieejas. Izstādēs ir taktili modeļi ar Braila raksta etiķetēm un audio apraksts, kas pieejams viedtālruna lietotnē. Visiem video ir subtitri. Ir pieejama klusā telpa. Aptaujas pēc apmeklējuma palīdz veikt uzlabojumus.

Bibliotēkā: Tiešsaistes katalogs darbojas ar ekrānlasītājiem. Darbinieki palīdz nedzirdīgiem apmeklētājiem, izmantojot rakstiskas piezīmes vai teksta-runas lietotnes. Sociālais stāsts ar fotoattēliem parāda, kā izmantot ēku. Katru nedēļu tiek rīkotas klusās stundas. Atgriezeniskās saites veidlapas ir pieejamas vairākos formātos, tostarp lielformāta drukā un Braila rakstā.

Kopienas kultūras centrā: Pat nelielas lauku kultūrvietas var nostiprināt savu ķēdi. Sociālo mediju ierakstos ir iekļauta pieklūstamības informācija. Augsta kontrasta norādes un taktilie marķējumi palīdz apmeklētājiem orientēties. Darbinieki personīgi sveicina apmeklētājus un jautā par viņu vajadzībām. Pasākumos

tiek piedāvātas rezervētas sēdvietas priekšā apmeklētājiem ar dzirdes traucējumiem vai redzes traucējumiem, kā arī klusais stūrītis plaši apmeklētu kopienas pasākumu laikā. Pastāvīgie apmeklētāji sniedz atgriezenisko saiti sezonāliem uzlabojumiem.



4. attēls. Neredzīgs apmeklētājs izstādes laikā pēta Brīvības pieminekļa taktilo mēroga modeli, izmantojot tausti, lai pieklūtu kultūras mantojuma daļai, kas citādi paliktu tikai vizuāla (Avots: Apeirons, 2026).

Alternatīvais teksts: Jauns vīrietis sarkanmelni rūtotā krekļā stāv blakus apaļam koka izstāžu podestam izstāžu zālē. Viņam ir tumšas brilles, un kreisajā rokā viņš tur balto spieķi, bet ar labo roku stiepjas, lai pieskartos detalizētam Brīvības pieminekļa mēroga modelim. Modelis attēlo augsto kolonnu, kuras galotnē ir Brīvības tēls ar trim zvaigznēm rokās, un skulptūru grupas ap tās pamatni. Viņam aiz muguras izstādes paneli latviešu un angļu valodā demonstrē vēsturiskas fotogrāfijas un Latvijas karti. Fonā cits apmeklētājs uzņem fotogrāfiju.

Kopsavilkums

Pieklūstamība ir ķēde. Jūsu kultūras iestādei ir trīs posmi: lēmums, plānošana un pats apmeklējums. Visiem trim ir jābūt pieklūstamiem. Ja viens posms neizdodas, viss apmeklējums cieš neveiksmi.

Informācija ir pamats. Skaidra, pieklūstama informācija palīdz katrā posmā. Pārliecinieties, ka jūsu tīmekļa vietne darbojas ar ekrānlasītājiem. Sniedziet informāciju par transportu, labierīcībām un pakalpojumiem vairākos formātos.

Zināšanas par to, kas sagaidāms, mazina šķēršļus. Sniedziet detalizētu informāciju pirms apmeklējuma. Aprakstiet sensoro vidi. Piedāvājiet ceļvežus pirms apmeklējuma un sociālos stāstus. Darbinieki ir tikpat svarīgi kā ēkas. Labi apmācīti, elastīgi darbinieki var pārvarēt fiziskus šķēršļus. Nesagatavoti darbinieki var sabojāt pieklūstamu ēku.

Atgriezeniskā saite noslēdz loku. Uzklausiet personas ar sensoriem traucējumiem. Mainiet savu praksi, pamatojoties uz to, ko viņi jums stāsta. Tas ir vienīgais veids, kā turpināt pilnveidoties.

Terminu skaidrojums

Pieklūstamības ķēde

Saistītie kultūras iestādes apmeklējuma posmi: lēmums, plānošana un pats apmeklējums. Katram posmam ir jābūt pieklūstamam, lai visa pieredze būtu veiksmīga. Atgriezeniskā saite noslēdz loku.

Blue Badge

Eiropas stāvvietu atļauja cilvēkiem ar invaliditāti, kas ļauj novietot automašīnu tam paredzētās vietās tuvu ieejām.

Ceļvedis pirms apmeklējuma

Dokuments, kas sagatavo apmeklētājus braucienam. Tajā ir iekļauti ēkas fotoattēli, procedūru apraksti un sensorā informācija. Tas mazina trauksmi, īpaši apmeklētājiem ar autismu.

Sensorā soma (vai sensorais komplekts)

Rīku apkopojums, ko apmeklētāji var aizņemt: troksni slāpējošas austiņas, stresa mazināšanas rotaļlietas, saulesbrilles, ausu aizbāžņi. Tā palīdz apmeklētājiem ar autismu vai sensorās uztveres atšķirībām regulēt savu pieredzi.

Sociālais stāsts

rīks apmeklētājiem ar autismu, kurā izmantots vienkāršs teksts un fotogrāfijas, lai aprakstītu, kas notiks apmeklējuma laikā. Tas palielina prognozējamību un mazina trauksmi.

5. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) vadlīnijas

Konteksts

Laipni lūdzam 5. nodaļā. Šī sadaļa sniedz jums būtiskas digitālās stratēģijas, lai padarītu jūsu kultūras iestādes - piemēram, bibliotēkas, teātrus un muzejus - patiesi iekļaujošas. Tā kā mēs virzāmies tālāk digitālajā laikmetā, jūsu iestādes tīmekļa vietne un tiešsaistes platformas bieži kalpo kā „**digitālās priekšdurvis**”. Personām ar **sensoriem traucējumiem** šīs platformas ir galvenie rīki, lai autonomi un jēgpilni plānotu apmeklējumus, iegādātos biļetes un darbotos ar virtuālajām izstādēm.

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) ieviešana nav tikai tehnisks uzdevums - tā ir pamatprasība, lai atbalstītu **uz cilvēktiesībām balstītu pieeju invaliditātei**. Pamatojoties uz **UNCRPD Article 9**, piekļuve informācijas un komunikācijas tehnoloģijām ir atzīta cilvēktiesība. Nodrošinot taisnīgu piekļuvi, jūs aktīvi novēršat digitālos vides šķēršļus, kas neļauj personām piedalīties kultūras dzīvē vienlīdzīgi ar citiem.

Šī nodaļa ir būtiska arī juridisko prasību ievērošanai. Saskaņā ar **Eiropas Piekļūstamības aktu (EAA)** lielākajai daļai digitālo pakalpojumu līdz **2025. gada 28. jūnijam** bija jāpielāgojas un jānodrošina atbilstība funkcionālajām piekļūstamības prasībām.

Sekojošajās vadlīnijās, jūs nodrošināsiet, ka jūsu digitālie resursi atbilst ES pamatstandartiem, īpaši koncentrējoties uz šķēršļu mazināšanu lietotājiem ar redzes, dzirdes un kognitīvajiem traucējumiem. Neatkarīgi no tā, vai esat kurators, bibliotekārs vai komunikācijas speciālists, šī nodaļa sniedz jums iespēju veidot digitālās telpas, kas ietver cilvēku daudzveidību kā galveno dizaina standartu.

Kāpēc digitālā piekļūstamība ir „digitālās priekšdurvis” uz kultūru

Šīs nodaļas pamatā ir **invaliditātes sociālais modelis**, kas apgalvo, ka invaliditāte nav indivīda piemēroša īpašība, bet gan rezultāts mijiedarbībai starp personām ar traucējumiem un dažādiem ārējiem šķēršļiem, ko rada sabiedrība. Digitālajā vidē šie šķēršļi ietver nepieejamas tīmekļa vietnes, nestrukturētu saturu un palīgtechnoloģiju trūkumu, kas faktiski nošķir personas no dalības kultūrā. Pieņemot **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)**, kultūras iestādes novirza savu uzmanību uz **vides šķēršļu identificēšanu un novēršanu**, kas traucē personu ar invaliditāti pilnvērtīgu un efektīvu līdzdalību sabiedrībā.

Digitālā piekļūstamība nodrošina, ka informācija ir pieejama **vairāk nekā vienā sensorajā kanālā** - piemēram, nodrošinot teksta-runas konvertēšanu neredzīgiem lietotājiem vai subtitrus nedzirdīgiem lietotājiem - tādējādi mazinot šķēršļus vizuālajā vai audiālā uztverē un **izvairoties no sensorās pārslodzes**.

Uz cilvēktiesībām balstīta pieeja

Piekļuve informācijai ir atzīta cilvēktiesība saskaņā ar **UNCRPD Article 9**. Šī konvencija uzdod visām parakstītājvalstīm, tostarp ES un tās dalībvalstīm, veikt atbilstošus pasākumus, lai nodrošinātu, ka personām ar invaliditāti ir piekļuve informācijas un komunikācijas tehnoloģijām (IKT). Digitālā piekļūstamība ir būtisks tiesību, autonomijas un vienlīdzības „veicinātājs”, kas ļauj lietotājiem patstāvīgi atrast, saprast un izmantot kultūras resursus.

Eiropas tiesiskais mandāts (EAA)

Pāreju no „labās prakses” uz juridisku prasību nostiprina **Eiropas Piekļūstamības akts (Direktīva (ES) 2019/882)**. EAA saskaņo piekļūstamības prasības visā Eiropas Savienībā, īpašu uzmanību pievēršot digitālajiem pakalpojumiem, piemēram, e-komercijai un elektroniskajiem sakariem. Sākot ar **2025. gada 28. jūniju**, daudziem digitālajiem produktiem un pakalpojumiem, tostarp e-komercijai, banku pakalpojumiem, transportam, telekomunikācijām, audiovizuālo mediju pakalpojumiem un noteiktām aparatūras ierīcēm, ir jāatbilst šīm funkcionālajām prasībām. Kultūras iestādēm tas nozīmē, ka viegli saprotamu digitālo platformu nodrošināšana un informācijas uztveres iespēja, izmantojot vairāk nekā vienu sensorās uztveres kanālu, vairs nav izvēles jautājums — tas ir juridisks pienākums.

Digitālā autonomija kultūras nozarē

Apmeklētājam ar invaliditāti tīmekļa vietne bieži ir „digitālās priekšdurvis” uz muzeju, bibliotēku vai teātri. Ja šīs „digitālās priekšdurvis” ir „bloķētas” ar tehniskiem šķēršļiem, personas ar invaliditāti zaudē savu autonomiju un ir spiestas pajauties uz

citiem, lai veiktu tādus pamatuzdevumus kā sava apmeklējuma plānošana, biļešu iegāde un patstāvīga darbošanās ar virtuālajām izstādēm. Ievērojot WCAG (2.2) standartus, kultūrvietas sniedzas tālāk par pamata fizisko piekļuvi, lai nodrošinātu holistisku, iekļaujošu pieredzi, kas ietver cilvēku daudzveidību kā galveno dizaina standartu.



1. attēls. Persona galddatorā piekļūst muzeja tīmekļvietnei (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Persona ratiņkrēslā, redzami neapmierināta, nevar tiešsaistē iegādāties muzeja biļetes nepieejamas tīmekļvietnes dēļ.

Universālais dizains un sensorā iekļaušana

Šajā nodaļā digitālās stratēģijas ir pamatotas ar Universālā dizaina pieeju, kuras mērķis ir izstrādāt produktus un vidi tā, lai tos pēc iespējas lielākā mērā varētu izmantot visi cilvēki bez nepieciešamības tos pielāgot. Piemērojot Cilvēkorientētu dizainu (HCD), kultūras iestādes nodrošina, ka personu ar invaliditāti un jo īpaši personu ar sensoriem traucējumiem reālās vajadzības ir digitālās vides dizaina procesa centrā no sākuma līdz beigām.

POUR principi: Četri digitālās iekļaušanas pīlāri

Lai nodrošinātu, ka jūsu kultūras iestāde ir patiesi piekļūstama, jūsu digitālajām platformām jābūt būvētām uz droša pamata. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2 un Eiropas Piekļūstamības akts (EAA) visas piekļūstamības prasības sakārto četros pamatprincipos: uztveramība (perceivable), darbināmība (operable), saprotamība (understandable) un izturība (robust), ko bieži dēvē ar akronīmu POUR. Šie pīlāri nav tikai tehniski izvēles lodziņi; tie ir standarti, kas ļauj personām ar sensoriem traucējumiem orientēties jūsu muzeja kolekcijās, rezervēt teātra biļetes vai piekļūt bibliotēku arhīviem vienlīdzīgi ar visiem pārējiem.

1. Uztveramība: informācijai jābūt redzamai vai dzirdamai

Uztveramības princips nozīmē, ka lietotājiem ir jāspēj identificēt informāciju un saskarnes komponentus, izmantojot viņiem pieejamās maņas. Kultūras iestādēm tas nozīmē, ka jūs nevarat pašauties uz vienu sensoru kanālu - piemēram, redzi - lai nodotu būtisku saturu.

- **Teksta alternatīvas:** jums ir jānodrošina alternatīvais teksts (alt-text) visam neteksta saturam, piemēram, vēsturisku artefaktu attēliem vai reklāmas plakātiem, lai ekrānlasītāji varētu tos „nolasīt” neredzīgiem lietotājiem.
- **Vairāku maņu iespējas:** informācijai jābūt pieejamai vairāk nekā vienā formātā. Piemēram, ja publicējat video ar galerijas tūri, jums jāiekļauj subtitri lietotājiem, kuri ir nedzirdīgi, un audio apraksti tiem, kuri ir neredzīgi.
- **Pielāgojams un atšķirams:** jūsu tīmekļa vietnes dizainam jāļauj lietotājiem mainīt prezentāciju, piemēram, palielinot fonta izmēru (vismaz 12pt) vai izvēloties augsta kontrasta krāsu shēmas, kas palīdz lietotājiem ar vāju redzi. Krāsa

nekad nedrīkst būt vienīgais veids, kā jūs nododat informāciju, piemēram, izmantojot tikai sarkanu tekstu, lai norādītu uz kļūdu.

2. Darbināmība: saskarnei jābūt lietojamai

Darbināmība nodrošina, ka ikviens var orientēties jūsu „digitālajās priekšdurvīs”, neatkarīgi no tā, kā viņi mijiedarbojas ar tehnoloģijām. Daudzas personas ar sensoriem traucējumiem tradicionālās peles vietā izmanto palīgtehnoloģijas, tāpēc jūsu tīmekļa vietnei ir jāpielāgojas šiem rīkiem.

- **Piekļūstamība ar tastatūru:** katrai jūsu tīmekļa vietnes daļai - no navigācijas izvēlnes līdz biļešu rezervēšanas formām - jābūt darbināmai, izmantojot tikai tastatūru. Tas ir būtiski lietotājiem ar kustību traucējumiem vai tiem, kuri izmanto ar balsi vadāmu navigāciju.
- **Pietiekami daudz laika:** jums vajadzētu nodrošināt lietotājiem pietiekami daudz laika satura lasīšanai vai uzdevumu izpildei. Izvairieties no ar laika ierobežojumu saistītām sesijām, kas varētu kaitināt kādu, kuram nepieciešams vairāk laika vizuālās vai audiālās informācijas apstrādei.
- **Droša navigācija:** lai aizsargātu lietotājus ar paaugstinātu gaismas jutību, izvairieties no dizaina elementiem, kas ģirb vai mirgo vairāk nekā trīs reizes sekundē, jo tie var izraisīt epilepsijas lēkmes.

3. Saprotamība: saturam jābūt skaidram

Būt „saprotamam” nozīmē, ka gan informācijai jūsu vietnē, gan vietnes darbības veidam jābūt skaidram lietotājam. Konsekvence ir galvenais faktors lietotājiem ar sensoriem un kognitīvajiem traucējumiem, kuri var justies pārslogoti ar sarežģītiem izkārtējumiem.

- **Lasāms teksts:** jums vajadzētu izmantot vienkāršo valodu un skaidru sans-serif fontu (piemēram, Verdana), lai padarītu jūsu

saturu viegli lasāmu. Jebkura tehniskā žargona nozīme, kas saistīta ar mākslu vai vēsturi, ir skaidri jāpaskaidro.

- **Paredzamība:** jūsu navigācijas izvēlnēm visās lapās vajadzētu parādīties vienādā relatīvā secībā. Kad lietotājs noklikšķina uz pogas, rezultātam jābūt tieši tādā, kādu viņš sagaida, novēršot apjukumu vai nejaušas kļūdas.
- **Ievades palīdzība:** ja lietotājs pieļauj kļūdu formā - piemēram, izlaiž kādu lauku, reģistrējoties bibliotēkas kartei -, jūsu vietnei vajadzētu nodrošināt skaidrus, aprakstošus kļūdu ziņojumus, kas paskaidro, kā problēmu novērst.

4. Izturība: savietojamība ar nākotnes tehnoloģijām

Izturīgai tīmekļa vietnei jābūt tādai, ko var droši interpretēt plašs „lietotāja aģentu” klāsts, tostarp pašreizējās un nākotnes palīgtehnoloģijas.

- **Saderības maksimizēšana:** jums ir jānodrošina, lai jūsu tīmekļa vietnes pamatā esošais kods (HTML) būtu tīrs un standartizēts. Tas ļauj tādiem rīkiem kā ekrānlasītāji, Braila displeji un palielināšanas programmatūra nevainojami darboties ar jūsu saturu.
- **Autonomijas atbalstīšana:** ievērojot izturīgumu, jūs nodrošināt, ka personām ar sensoriem traucējumiem nav jāpaļaujas uz konkrētu, dārgu ierīci, lai piekļūtu jūsu iestādes kultūrai; viņi var izmantot rīkus, kas vislabāk atbilst viņu individuālajām vajadzībām.

Vienkārši pamudinājumi digitālajai piekļūstamībai un iekļaušanai

Kā muzeja kuratoram, bibliotēkām vai teātra vadītājam, atbilstības nodrošināšana Eiropas Piekļūstamības aktam var šķist biedējoša. Tomēr piekļūstamība „pēc dizaina” bieži vien ir saistīta ar vienkāršiem, zemu izmaksu pamudinājumiem, kas ievērojami uzlabo tīmekļa vietnes pieredzi visiem jūsu apmeklētājiem. Lūk, kā šodien varat pāriet no abstraktas teorijas uz praktisku īstenošanu.

Vizuālie pamudinājumi: kontrasts un apraksti

Jūsu pirmā prioritāte ir nodrošināt, lai jūsu iestādes tīmekļa vietnes vizuālais saturs būtu uztverams ikvienam, tostarp tiem, kam ir vāja redze vai daltonisms.

- **Pārbaudiet savu kontrastu:** jūs nekad nedrīkstat palauties tikai uz krāsu, lai nodotu informāciju (piemēram, „noklikšķiniet uz sarkanās pogas”). Izmantojiet bezmaksas rīkus, piemēram, colourcontrast.cc vai WebAIM Contrast Checker lai nodrošinātu, ka jūsu teksts izceļas. Ticieties pēc minimālās attiecības 4.5:1 parastam tekstam. Jo lielāka būs gaišuma atšķirība starp tekstu un tā fonu, jo augstāka būs kontrasta attiecība.

Kontrasta pārbaudītājs

[Sākums](#) > [Resursi](#) > Kontrasta pārbaudītājs

Parastais teksts

WCAG AA: [Izpildīts](#)

WCAG AAA: [Izpildīts](#)

Lūdzu, pārbaudiet, ka teksts ir virs kanāla malas.

2. attēls. Krāsu kontrasta pārbaudes rīks (Avots: WebAIM Contrast Checker, ekrānuzņēmums uzņemts izglītojošiem nolūkiem, skatīts 2026. gada 27. februārī).

Alternatīvais teksts: Krāsu kontrasta pārbaudītājs, kas uzrāda perfektu rezultātu 21:1, kas atbilst visiem piekļūstamības standartiem.

- **Apgūstiet alternatīvo tekstu:** katram artefakta attēlam vai izrādes plakātam jums ir jānodrošina alternatīvais teksts. Izlaidiet tādas frāzes kā „attēls ar” vai „bilde ar” - ekrānlasītājs jau zina, ka tas ir attēls. Tā vietā aprakstiet kontekstu. Terakotas podam aprakstiet tā tekstūru un formu; mārketinga fotoattēlam koncentrējieties uz darbību, piemēram, „bērns glezno muzeja atpūtas telpā”. Vienmēr pabeidziet savu aprakstu ar punktu, lai ekrānlasītājs dabiski ieturētu pauzi.



3. attēls. Bērns piedalās gleznošanas nodarbībā muzeja izglītojošajā telpā (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Mazs bērns glezno uz liela audekla muzeja atvērtā atpūtas telpā, un viņam apkārt uz grīdas ir novietotas krāsu kastītes.

Mijiedarbības pamudinājumi: tastatūra un multimediji

Daudzi no jūsu apmeklētājiem var pārlūkot jūsu arhīvu vai rezervēt biļetes, neizmantojot peli.

- **„Tab” tests:** nolieciet peli un mēģiniet pārvietoties savā tīmekļa vietnē, izmantojot tikai Tab taustiņu. Vai varat redzēt, kur atrodaties? Jums ir jābūt redzamam fokusa indikatoram (parasti krāsainam lodziņam vai kontūrai), kas seko jūsu „lēcienu” cauri lapai. Ja fokuss pazūd, jūsu apmeklētāji, kuri izmanto tastatūru, ir apmaldījušies.

- **Vienkārši multimediji:** ja jums ir video ar izrādi vai virtuālo tūri, jums nav nepieciešama dārga programmatūra transkripcijām. Pilnīgas, uz teksta balstītas transkripcijas dialogu un galveno skaņu nodrošināšana ir augstas ietekmes un zemu izmaksu veids, kā palīdzēt gan nedzirdīgiem apmeklētājiem, gan tiem, kuri dod priekšroku lasīšanai, nevis skatīšanai.

„Viegli lasīt” standarti

Eiropas kultūras nozarē kognitīvā piekļūstamība ir tikpat ļoti svarīga kā fiziskā piekļuve. Iedomājieties muzeju. Uzbrauktuves un lifti nodrošina fizisko piekļūvi. Bet kā ir ar piekļūvi informācijai? Kognitīvā piekļūstamība nodrošina, ka ikviens var saprast jūsu tiešsaistes saturu un darboties ar to. Tā ir tikpat ļoti svarīga kā ratiņkrēslu uzbrauktuve.

Kas ir vienkāršā valoda?

Tas ir rakstīšanas veids, kas ir tiešs, skaidrs un cieņpilns. Tas palīdz visiem apmeklētājiem, tostarp:

- Tūristiem.
- Neiroatšķirīgiem cilvēkiem (piemēram, cilvēkiem ar autiskā spektra traucējumiem).
- Cilvēkiem ar mācīšanās traucējumiem.
- Ikvienam, kurš jūtas noguris vai pārslogots.

Kā izmantot vienkāršo valodu: trīs vienkārši noteikumi

- 1. Izmantojiet īsus teikumus.** Sadaliet sarežģītas idejas mazos soļos. Tas padara tās vieglāk sekojamas.
- 2. Izmantojiet aktīvus darbības vārdus.** Sakiet „Mākslinieks radīja šo”, nevis „Šo radīja mākslinieks”. Tas ir tiešāk.
- 3. Paskaidrojiet grūtus vārdus nekavējoties.** Ja izmantojat tādu terminu kā „chiaroscuro”, pievienojiet vienkāršu definīciju tūlīt pēc tam: „...kas nozīmē spēcīgas gaismas un tumšu ēnu izmantošanu”.

Tiesības saprast ir pamattiesības. Vienkāršās valodas izmantošana novērš šķēršļus. Tā nodrošina, ka katrs apmeklētājs neatkarīgi no viņa izcelsmes vai spējām var saistīties ar jūsu kolekcijām, stāstiem un idejām (tiešsaistē vai bezsaistē). Kad padarāt informāciju viegli lasāmu, jūs nepalīdzat tikai dažiem cilvēkiem. Jūs izveidojat viesmīlīgāku un iekļaujošāku telpu ikvienam.

Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Praktisks 3 soļu izvērtēšanas ietvars jūsu tīmekļa vietnēs digitālajai piekļūstamībai

Jums nav jābūt izstrādātājam, lai sāktu veikt savas iestādes tīmekļa vietnes auditu. Sekojiet šim vienkāršajam ceļam:

1. solis: Palaidiet savu tīmekļa vietni caur bezmaksas rīkiem, piemēram, WAVE paplašinājumu (ko izstrādājis WebAIM). Tie uzreiz atzīmēs, piemēram, trūkstošu alternatīvo tekstu vai kontrasta kļūdas.

2. solis: Pavadiet 10 minūtes, navigējot savā vietnē ar ekrānlasītāju, piemēram, bezmaksas NVDA - Non Visual Desktop Access operētājsistēmai Windows vai VoiceOver operētājsistēmai Mac (nospiežot Command-F5), vai izmantojot tikai tastatūru. Jūs ātri pamanīsiet loģiskās kļūdas, kuras automatizētie rīki neuztver.

3. solis: Uz lietotāju orientētas atsauksmes. Efektīvākais veids, kā identificēt šķēršļus, ir iesaistīt personas ar invaliditāti testēšanas procesā. Sadarbojieties ar vietējām invaliditātes biedrībām, lai

apkopotu reālas atsauksmes par jūsu rezervēšanas sistēmām un virtuālajām izstādēm. Princips „Nekas par mums bez mums” ir zelta standarts (UNPD, 2024).

Iestrādājot šīs nelielās izmaiņas jau tagad, jūs nodrošināsiet, ka jūsu iestādes tīmekļa vietne ir ne tikai tiesiski atbilstīga līdz 2025. gadam, bet arī patiesi viesmīlīga ikvienam.

No audita līdz rīcībai: jūsu īstenošanas plāns

Piekļūstamības audita pabeigšana sniedz jums problēmu sarakstu. Nākamais solis ir tās novērst. Šis rīcības plāns koncentrējas uz divām galvenajām, augstas ietekmes stratēģijām, kas risina gan tehnisko, gan kognitīvo piekļūstamību, un tās ir:

1. Izmantojiet pieeju „Teksts pirmajā vietā” visam saturam.

Nodrošiniet, lai katrai informācijas vienībai būtu skaidrs, uz teksta balstīts pamats. Tas nozīmē:

- ▶ Aprakstoša alternatīvā teksta rakstīšanu visiem jēgpilnajiem attēliem.
- ▶ Precīzu subtitru un pilnīgu transkripciju nodrošināšanu visiem audio un video materiāliem.
- ▶ Teksta etiķešu izmantošanu līdzās ikonām.
- ▶ Nodrošināšanu, ka visas interaktīvās funkcijas ir aprakstītas tekstā.

2. Piemērojiet noteikumu „Vienkāršā valoda un skaidra struktūra” visiem digitālajiem tekstiem.

Pārrakstiet un strukturējiet savu tiešsaistes saturu tā, lai tas būtu saprotams jau pirmajā lasīšanas reizē. Tas nozīmē:

- ▶ Aktīvās izteiksmes un īsu teikumu izmantošanu.
- ▶ Žargona skaidrošanu nekavējoties.
- ▶ Satura organizēšanu ar skaidriem virsrakstiem, aizzīmēm un pietiekami daudz brīvas vietas.

- Vizuālo materiālu izmantošanu teksta atbalstam, nevis tā aizvietošanai.

Kā mēs varam padarīt informāciju skaidru? Izmantojiet vienkāršo valodu.

Kā minēts iepriekšējā apakšsadaļā, vienkāršā valoda ir rakstīšanas veids, kas ir tiešs un viegli lasāms. Tā nav „vienkāršošana uz leju”. Tā ir cieņpilna un skaidra.

Acestea sunt principālele reguli

1. Izmantojiet īsus teikumus.

Tā vietā, lai teiktu: „Mākslinieks, kuru dziļi ietekmēja 20. gadsimta sākuma politiskie nemieri, attīstīja stilu, kam raksturīgas fragmentētas formas un klusināta krāsu palete”.

Izmēģiniet: „Mākslinieks dzīvoja lielu politisku pārmaiņu laikā. Tas ietekmēja viņa darbu. Viņa stilā izmantotas laužas formas un maigas krāsas”.

2. Izmantojiet aktīvus darbības vārdus.

Tā vietā, lai teiktu: „Skulptūru radīja mākslinieks 1952. Gadā”.

Izmēģiniet: „Mākslinieks radīja šo skulptūru 1952. Gadā”.

3. Izvairieties no žargona.

Žargons ir īpaši vārdi, kurus zina tikai eksperti. Ja jums ir jāizmanto sarežģīts termins, paskaidrojiet to uzreiz.

Tā vietā, lai teiktu: „Šis ir lielisks chiaroscuro piemērs”.

Izmēģiniet: „Šajā gleznā izmantots chiaroscuro. Tas nozīmē, ka mākslinieks izmantoja spēcīgu gaismu un tumšas ēnas, lai radītu drāmu”.

4. Strukturējiet savu saturu skaidri.

Izmantojiet virsrakstus un apakšvirsrakstus (kā šajā tekstā).

Izmantojiet aizzīmes sarakstiem.

Atstājiet daudz brīvas vietas. Nepārslogojiet tekstu.

5. Atbalstiet tekstu ar vizuāliem materiāliem.

Izmantojiet skaidras ikonas līdzās svarīgai informācijai (piemēram, ratiņkrēslu pieklūstamībai vai pulksteni darba laikam).

Izmantojiet vienkāršus, noderīgus attēlus un diagrammas, lai paskaidrotu idejas.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Šie vienkāršie soļi ir par cieņu. Tie nodrošina, ka ikviens var izmantot un baudīt jūsu tīmekļa vietni.

Labs krāsu kontrasts un tastatūras navigācija palīdz cilvēkiem, kuri:

- Ir ar vāju redzi vai daltonismu.
- Izmanto tastatūru peles vietā.

Skaidra, vienkāršā valoda palīdz cilvēkiem, kuri:

- Ir neuroatšķirīgi (piemēram, cilvēki ar autismu).
- Ir ar mācīšanās traucējumiem.
- Brīvi nepārvalda valodu.
- Ir noguruši vai steidzas.

Kad darāt abus, jūs novēršat šķēršļus. Jūs izveidojat vienu pieredzi, kas darbojas visiem cilvēkiem. Jūsu tīmekļa vietne kļūst par noderīgu rīku, nevis bloķētām durvīm. Jūs parādāt, ka ikviens apmeklētājs - neatkarīgi no tā, kā viņš redz, pārvietojas vai domā - šeit ir gaidīts.

Kopsavilkums

Šī nodaļa palīdz jums padarīt jūsu tīmekļa vietni un digitālo saturu pieklūstamu. Digitālā piekļuve ir cilvēktiesība un juridisks pienākums saskaņā ar Eiropas Pieklūstamības aktu līdz 2025. gadam.

Galvenie secinājumi:

Jūsu tīmekļa vietne ir „digitālās priekšdurvis”. Personām ar sensoriem traucējumiem tas ir galvenais rīks, lai plānotu apmeklējumu, iegādātos biļeti vai izpētītu izstādi. Ja tā nav pieklūstama, jūs viņus bloķējat.

Ievērojiet četrus POUR principus. Jūsu digitālajam saturam jābūt:

- ▶ Uztveramam (pieejamam vairāk nekā vienā veidā, piemēram, ar tekstu un skaņu).
- ▶ Darbināmam (lietojamam ar tastatūru, ne tikai ar peli).
- ▶ Saprotamam (uzrakstītam skaidrā, vienkāršā valodā).
- ▶ Izturīgam (tādam, kas darbojas ar pašreizējām un nākotnes palīgtehnoloģijām).

Sāciet ar vienkāršiem „pamudinājumiem”. Jums nav jābūt ekspertam. Pārbaudiet krāsu kontrastu, rakstiet labus attēlu aprakstus (alt-text), nodrošiniet tastatūras navigācijas darbību un sagatavojiet video transkripcijas.

Izmantojiet 3 soļu ietvaru:

- 1. solis:** Izmantojiet bezmaksas automatizētos rīkus, lai atrastu kļūdas.
- 2. solis:** Paši pārbaudiet savu vietni ar tastatūru vai ekrānlasītāju.
- 3. solis:** Saņemiet atsauksmes tieši no personām ar invaliditāti. Viņu pieredze ir labākais ceļvedis.

Apņemieties izmantot vienkāršo valodu. Rakstiet īsus teikumus, izmantojiet aktīvus darbības vārdus un paskaidrojiet grūtus terminus. Skaidra rakstīšana palīdz ikvienam, tostarp tūristiem, neuroatšķirīgiem cilvēkiem un tiem, kam ir mācīšanās traucējumi.

Veicot šos soļus, jūs sniežaties tālāk par tiesisko atbilstību. Jūs izveidojat viesmīlīgu digitālo telpu, kurā ikviens jūsu kopienas loceklis var piedalīties patstāvīgi un ar cieņu.

Terminu skaidrojums

Alt-Text (Alternatīvais teksts)

Īss, rakstisks apraksts, kas pievienots attēlam tiešsaistē. Ekrānlasīšanas programmatūra nolasa šo aprakstu skaļi cilvēkiem, kuri ir neredzīgi vai ar vāju redzi. Labs alternatīvais teksts apraksta attēla mērķi vai galvenās detaļas.

Vienkāršā valoda

Rakstīšanas veids, kas ir tiešs, skaidrs un viegli saprotams jau pirmajā lasīšanas reizē. Tajā izmantoti īsi teikumi, aktīvi darbības vārdi un definēti visi sarežģītie termini. Tā nav „vienkāršošana uz leju”; tā ir cieņpilna un iekļaujoša.

Ekrānlasītājs

Atbalsta programmatūra, ko galvenokārt izmanto cilvēki, kuri ir neredzīgi vai ar vāju redzi. Tā pārvērš tekstu un citus ekrāna elementus (piemēram, pogas un attēlus ar alternatīvo tekstu) sintezētā runā vai Braila rakstā.

Text-to-Speech (TTS)

Palīgtehnoloģijas veids, kas skaļi nolasa digitālo tekstu. Tā bieži ir ekrānlasītāju funkcija, taču tiek izmantota arī kā atsevišķs rīks, lai palīdzētu cilvēkiem ar disleksiju, vāju redzi vai citām lasīšanas grūtībām.

WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)

Starptautisks tehnisko standartu kopums, lai padarītu tīmekļa saturu pieklūstamu cilvēkiem ar invaliditāti. Vadlīnijas ir balstītas uz četriem POUR principiem. Eiropas Pieklūstamības akts (EAA) atsaucas uz šiem standartiem.

Universālais dizains (UD)

Produktu, vides un pakalpojumu izstrāde tā, lai tos pēc iespējas lielākā mērā varētu izmantot visi cilvēki bez nepieciešamības tos pielāgot. Digitālajā pieklūstamībā tas nozīmē tādu tīmekļa vietņu izveidi, kas jau no paša sākuma darbojas ikvienam.

6. Multisensorā stāstniecība un izstāžu dizains

Konteksts

Muzeji, mākslas galerijas un bibliotēkas ir svarīgas publiskās telpas. Tās ir vietas, kur cilvēki var mācīties, pārdomāt un justies kā daļa no kopīgas kultūras dzīves. Tās palīdz cilvēkiem saprast objektus, stāstus, tradīcijas un idejas, kas veido kopienas. Tās arī rada iespējas dialogam, zinātkārei un saiknei. Šī iemesla dēļ kultūrai jābūt atvērtai ikvienam, bez šķēršļiem.

Sekojošā ceļveža „Kultūra visiem: visaptverošs ceļvedis iekļaujošam dizainam” mērķiem, šis nodaļas uzdevums ir veicināt izpratni par pieklūstamību un parādīt, ka iekļaušana nav papildu funkcija, bet gan labas muzeju prakses pamatdaļa. Tā mudina muzejus rūpīgi domāt par visu apmeklētāju vajadzībām, tostarp personām ar sensoriem traucējumiem, vecāka gadagājuma cilvēkiem, bērniem un ikvienu, kam varētu būt nepieciešama skaidrāka informācija, labāka orientēšanās vai papildu atbalsts apmeklējuma laikā.

Kad izstāde tiek veidota, ņemot vērā cilvēku ar sensoriem traucējumiem vajadzības, tā kļūst labāka visiem. Skaidra informācija, pārdomāta telpas izmantošana un pieklūstams dizains palīdz apmeklētājiem justies ērtāk, pārliecinātāki un laipni gaidīti.

Šādas pieredzes radīšana sākas ar muzeja darbiniekiem. Kuratoriem, dizaineriem, pedagogiem, apmeklētāju apkalpošanas

darbiniekiem un galeriju uzraugiem ir svarīga loma. Viņiem ir jāsaprot šķēršļi, ar kuriem var saskarties daži apmeklētāji, un jāsadarbojas, lai tos noņemtu ar rūpību un cieņu.

Ko nozīmē multisensorā stāstniecība un dizains?

Multisensorā stāstniecība un dizains nozīmē, ka izstādei jābūt saprotamai, izmantojot vairāk nekā vienu sensoro kanālu. Apmeklētājiem nevajadzētu pajauties tikai uz redzi. Viņiem vajadzētu spēt sekot stāstam ar skaņu, pieskārienu, skaidru tekstu un vieglu telpisko orientēšanos. Šī pieeja sākas ar vienkāršu ideju: cilvēki uztver pasauli dažādos veidos. Daži apmeklētāji informācijas izprašanai galvenokārt izmanto redzi. Citi vairāk paļaujas uz dzirdi, pieskārienu, kustību vai maņu kombināciju. Kad muzeji to apzinās jau no dizaina procesa sākuma, tie rada izstādes, kuras ir vieglāk izmantot.

Tas ir īpaši svarīgi personām ar sensoriem traucējumiem. Neredzīgam vai vājredzīgam apmeklētājam var būt nepieciešams pieskāriens, audio apraksts un skaidrs maršruts cauri telpai. Nedzirdīgam vai vājdzirdīgam apmeklētājam var būt nepieciešami subtitri, atšifrējumi, zīmju valodas atbalsts un spēcīgas vizuālās norādes. Apmeklētājam ar sensorās uztveres atšķirībām var būt nepieciešamas klusākas zonas, mazāk pēkšņu efektu un lielāka kontrole pār skaņu, gaismu vai mijiedarbību. Multisensorais dizains palīdz muzejiem praktiski reaģēt uz šīm dažādajām vajadzībām. Tā nav papildu funkcija, ko var pievienot pēc izstādes pabeigšanas.

Šī pieeja ir cieši saistīta ar Universālo dizainu. Universālais dizains nozīmē plānot telpas, pakalpojumus un informāciju tā, lai pēc iespējas vairāk cilvēku varētu tos izmantot jau no paša sākuma. Muzejos tas nozīmē savlaicīgi atpazīt šķēršļus un mazināt tos pirms izstādes atklāšanas. Tas arī nozīmē palīdzēt apmeklētājiem

pārvietoties telpā patstāvīgi, ērti un ar pašcieņu. Viņiem vajadzētu spēt sekot stāstam un izmantot pieejamos rīkus bez liekām grūtībām. Tas atbilst arī pašreizējiem Eiropas pieklūstamības principiem, kas atbalsta informācijas sniegšanu, izmantojot vairāk nekā vienu kanālu. Praksē tas nozīmē piedāvāt skaidras alternatīvas, nevis vienu nemainīgu veidu, kā pieklūt saturam.

Muzeju praksē multisensorā stāstniecība nozīmē sniegt apmeklētājiem vairāk nekā vienu veidu, kā pieklūt vienam un tam pašam saturam. Piemēram, sienas uzrakstu var apvienot ar audio, skulptūru var iepazīt ar pieskārienu un mutisku aprakstu, un skaņas instalācija var ietvert subtitrus un atšifrējumu. Maršrutu var atbalstīt arī ar taustāmu karti, skaidrām zīmēm un darbinieku norādēm. Mērķis ir palīdzēt lielākam skaitam apmeklētāju izprast izstādi dažādos veidos un savā tempā.

Multisensorā stāstniecība uzlabo arī kopējo izstādes dizainu. Tā mudina muzeja darbiniekus rūpīgāk domāt par izkārtotību, skaidrību un sensoro plūsmu. Apmeklētājiem jāzina, kur sākt, kurp doties tālāk un kur viņi var ieturēt pauzi. Taktilajiem elementiem jābūt novietotiem aizsniedzamā augstumā. Audio punktiem jābūt viegli atrodamiem. Svarīgai informācijai jābūt īsai, skaidrai un pieejamai vairāk nekā vienā formātā. Šīs izvēles atbalsta pieklūstamību, taču tās arī padara apmeklējumu vieglāku un saistošāku visiem.

Tādējādi multisensorā stāstniecība un dizains nav tikai par pieklūstamību. Tie ir arī par labāku komunikāciju, labāku telpas izmantošanu un labāku apmeklētāju pieredzi. Kad muzeji izmanto vairāk nekā vienu sensoro kanālu un rūpīgi plāno izstādi, tie rada telpas, kas ir skaidrākas, bagātākas un iekļaujošākas visiem.

Plašāk par redzi: taktilo un audiālo elementu iekļaušana

Izstādi nevajadzētu veidot tikai redzei. Tā jāveido tā, lai apmeklētāji varētu sekot stāstam ar pieskārienu, skaņu, tekstu un skaidrām telpiskām norādēm. Pieklūstamības pamatnoteikums ir sniegt informāciju, izmantojot vairāk nekā vienu sensoro kanālu. Tas nozīmē, ka apmeklētājiem jābūt vairāk nekā vienam veidam, kā sasniegt to pašu saturu. Ja viens sensorais kanāls apmeklētājam nav pieejams vai ir grūti uztverams, piekļuvi vajadzētu atbalstīt citam kanālam.

Šī pieeja ir svarīga personām ar sensoriem traucējumiem. Taču tā uzlabo apmeklējumu arī daudziem citiem cilvēkiem. Skaidra informācija dažādos formātos palīdz apmeklētājiem justies pārliecinātākiem un iekļautiem. Tas ir īpaši noderīgi, ja izstāde ir sarežģīta, pārpildīta vai nepazīstama.

Tas nenozīmē daudzu efektu pievienošanu katrai telpai. Tas nozīmē, ka katrai svarīgai izstādes daļai jāpiedāvā vismaz divi veidi, kā to izprast. Piemēram, jūs varat apvienot īsu sienas tekstu ar audio, taktilu kopiju ar mutisku aprakstu vai skaņu ar subtitriem un atšifrējumu. Mērķis ir vienkāršs. Ikvienam apmeklētājam jāspēj sasniegt galveno stāstu, pat ja kāds sensorais kanāls viņam nedarbojas.

Jums jāsāk ar izstādes telpisko dizainu. Skaidra sensorā pieredze sākas ar skaidru maršrutu. Apmeklētājam jāsaprot, kur sākt, kurp doties tālāk un kur apstāties un atpūsties. Pie ieejas nodrošiniet vienkāršu orientēšanās punktu. Tas var ietvert karti, īsu maršruta skaidrojumu un informāciju par zonām ar spēcīgu skaņu, spilgtu gaismu, smaržu, taktilajām stacijām vai interaktīvām aktivitātēm. Ja iespējams, piedāvāriet divas maršruta iespējas: mierīgu maršrutu un standarta maršrutu. Tas dod apmeklētājiem lielāku kontroli pār stimulācijas līmeni, ko viņi vēlas pieredzēt.

Audio punktiem jābūt paredzamās vietās, lai apmeklētājiem tie nebūtu jāmeklē. Ir noderīgi arī novietot atpūtas punktus starp intensīvākajām izstādes daļām. Sensorās kartes ir praktisks un lēts rīks šādai plānošanai. Tās palīdz apmeklētājiem sagatavoties apmeklējumam un palīdz darbiniekiem vienkārši komunicēt telpas sensoro plūsmu (Cieslik 2024).

Personas ar sensoriem traucējumiem nevajadzētu iesaistīt tikai testēšanas posmā. Jums viņi jāiesaista no paša sākuma kā līdzveidotāji. Lūdziet viņiem palīdzēt pārskatīt maršrutu, testēt prototipus un izlemt, kāda informācija ir būtiska. Laba prakse pieklūstamā dizainā ir iesaistīt gala lietotājus savlaicīgi un visa procesa garumā. Muzeju projektos līdzdalības dizains nozīmē, ka viņi nav vienkārši testētāji, bet aktīvi dalībnieki vajadzību analīzē un dizaina priekšlikumos (EBU good practice for accessibility 2021 - 2022; EIDD Stockholm Declaration).

Jūs varat veikt šo darbu ar nelielu budžetu. Sāciet ar dažiem spēcīgiem saskares punktiem, nevis daudzām dārgām instalācijām. Izmantojiet materiālu paraugus, reljefas kartītes, reljefu līniju kartes, ar rokām darinātas replikas un audio apmeklētāju pašu tālruņus, izmantojot QR kodus. Vienkāršas taktilās kartes var izgatavot, izmantojot auklu, līmi un citus teksturētus materiālus. Izmantojiet 3D druku, kad jums jau ir pieeja printerim vai vietējam partnerim un nepieciešamas vairākas kopijas. Izmantojiet ar rokām darinātas replikas, kad tekstūra un materiāla sajūta ir vissvarīgākā. Abos gadījumos lūdziet neredzīgiem un vājrredzīgiem līdzveidotājiem notestēt rezultātu, pirms to uzstādāt.

Kā parādīts shēmā „Holistiska multisensorā stāstniecība”, izstāde izmanto piecus sensoros kanālus. Redze ietver lielu druku un augstu kontrastu. Skaņa ietver audio aprakstu un regulējamu skaļumu. Pieskāriens ietver taktilus modeļus, replikas un taustāmas kartes. Smarža ietver smaržu paraugus un dabiskus materiālus. Garša ietver drošu garšošanas pieredzi. Kopā šie kanāli uzlabo piekļuvi un palīdz radīt iekļaujošāku un saistošāku izstādi.



1. attēls. Shēma, kas ilustrē holistisku multisensory pieeju muzeja satura interpretācijai un apmeklētāju iesaistei (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Infografika, kas ilustrē holistisku pieeju muzeja videi, kuras pamatā ir multisensorā stāstniecība. Centrā redzama muzeja ekspozīcija ar skulptūru, gleznu un informatīvu paneli, ko ieskauj pieci maņu kanāli: redze, dzirde, tauste, oža un garša. Katru kanālu attēlo piktogramma un pieklūstamības risinājumu piemēri, tostarp liela izmēra teksts un augsts kontrasts redzei; audiodeskripcija un regulējams skaļums dzirdei; taktīli modeļi, reprodukcijas un reljefa kartes taustei; droša ožas pieredze; kā arī droša degustācijas pieredze garšai. Apakšdaļā izvietotais vēstījums mudina izmantot vismaz divas sensorās modalitātes, lai uzlabotu piekļuvisību un apmeklētāju iesaisti.

Dizains sensorajai regulēšanai un pārslodzes novēršanai

Jums jāplāno sensorā regulēšana no pirmās dizaina skices, nevis projekta beigās. Muzeja apmeklējumam jābūt viesmīlīgam, skaidram un uztveramam visiem apmeklētājiem. Pārāk daudz gaismas, trokšņa, kustības, smaržas vai vizuālās aktivitātes var padarīt izstādi stresainu. Tas var ietekmēt apmeklētājus ar autismu, cilvēkus ar sensorās uztveres atšķirībām, personas ar sensoriem traucējumiem, vecāka gadagājuma apmeklētājus, bērnus un arī daudzus citus cilvēkus. Labs sensorais dizains nepalīdz tikai vienai grupai. Tas uzlabo apmeklējumus visiem (European Accessibility Act).

Praktisks pirmais solis ir domāt par sensoro plūsmu visā izstādē. Apmeklētājiem jāspēj viegli saprast maršrutu un just, ka viņiem ir zināma kontrole pār savu pieredzi. Viens no vienkāršākajiem un lētākajiem rīkiem, ko varat pievienot, ir sensorā karte. Tā var būt drukāta karte, sienas panelis vai digitāla versija. Tajā jāparāda, kur stimulācija ir augsta, kur tā ir zema un kur apmeklētāji var apsēsties, atpūsties vai mainīt maršrutu.

Lai padarītu sensoro regulēšanu par daļu no izstāžu dizaina, jums jāiekļauj daži skaidri pasākumi:

- **Nodrošiniet vietu atpūtai.** Apmeklētājiem var būt nepieciešama klusa vieta, kur ieturēt pauzi un atgūties. Tai nav jābūt lielai vai dārgai. Tas var būt kluss stūris, soliņu zona vai atsevišķa telpa. Svarīgi ir tas, lai to būtu viegli atrast un viegli izmantot. Skaidri atzīmējiet to sensorajā kartē un ar redzamām zīmēm. Novietojiet to tuvu augstas stimulācijas zonām. Pievienojiet vienkāršas sēdvietas un skaidru informāciju, lai apmeklētāji zinātu, ka viņi tur var atpūsties.
- **Kad vien iespējams, uzturiet skaņu, gaismu un smaržu mērenā līmenī.** Izvairieties no pēkšņām apgaismojuma izmaiņām, atkārtota fona trokšņa un efektiem, kas sākas bez brīdinājuma. Ja instalācija ietver skaļu skaņu, mirgojošus attēlus, spēcīgu smaržu vai vibrāciju, informējiet apmeklētājus pirms viņi ieiet šajā telpā. Īss brīdinājums pie ieejas, kartē un uz uzraksta var palīdzēt apmeklētājiem sagatavoties un izlemt, vai viņi vēlas turpināt.
- **Ļaujiet apmeklētājiem pielāgot uztveramo sensoro informāciju, kad vien iespējams.** Piemēram, ļaujiet viņiem mainīt skaļumu, apturēt audio, izlaist ierakstus vai izvēlēties, vai aktivizēt skaņu, smaržu vai digitālos efektus. Lietotāja kontrole nav papildu funkcija. Tas ir pieklūstamības pamatpasākums. Kad cilvēki var izvēlēties paši savu tempu un stimulācijas līmeni, viņi var iesaistīties pārlicecinošāk un ilgāk (Avni et alii 2025).

- **Jums nav nepieciešams liels budžets, lai sniegtu noderīgu atbalstu.** Jūs varat izsniegt troksni slāpējošas austiņas vai ausu aizsargus, nodrošināt vienreizlietojamus austiņu apvalkus, atbalstīt personīgo ierīču izmantošanu un sagatavot nelielus sensoros komplektus. Šajos komplektos var iekļaut vienkāršus un lētus priekšmetus, piemēram, tonētas uzlikas, antistresa rīki vai skaidras maršruta kartītes. Turiet tos pie ieejas vai informācijas galda un skaidri paskaidrojiet, kā apmeklētāji var tos aizņemt.
- **Apmāciet apmeklētāju apkalpošanas darbiniekus.** Darbiniekiem jāiemācās, kā reaģēt ar cieņu un mierīgi, un kā jautāt apmeklētājiem, kāds atbalsts viņiem ir nepieciešams. Viņiem jāspēj izskaidrot maršruta izvēles, norādīt klusās telpas, aprakstīt sensoros brīdinājumus un palīdzēt apmeklētājiem izmantot pieejamos rīkus. Kad vien iespējams, iesaistiet šajās apmācībās trenerus, konsultantus un līdzveidotājus ar invaliditāti. Viņu pieredze var palīdzēt darbiniekiem saprast reālās vajadzības un izvairīties no pieņēmumu izdarīšanas.

Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Kuratoriem, izstāžu dizaineriem, tehniķiem un arhitektiem jāseko nelielam skaidru darbību kopumam. Tehnoloģijas turpinās mainīties, bet galvenie uzdevumi paliek tie paši. Jums ir nepieciešams maršruts, kuram ir viegli sekot, informācija, kurai ir viegli piekļūt, un sensorās izvēles, kuras apmeklētāji var kontrolēt. Šo darbu nevajadzētu veikt tikai muzeja darbiniekiem. Jums jāiesaista vietējās invaliditātes organizācijas un individuālie līdzveidotāji no pirmās plānošanas sanāksmes līdz pēdējam testam uz vietas. Viņu pieredze var palīdzēt jums izvairīties no šķēršļiem un jau no paša sākuma pieņemt labākus lēmumus.

- Piedāvāriet stāstījumu vismaz divos kanālos. Pamata kombinācija ir audio, rakstīts teksts un video ar subtitriem. Ja izmantojat video, kur iespējams, pievienojiet zīmju valodu. Rakstīto tekstu saglabāriet īsu, skaidru un tiešu. Izmantojiet vienkāršu valodu, lielu druku un augstu kontrastu.
- Taktilos un smaržas elementus pievienojiet uzmanīgi. Šiem elementiem jābūt neobligātiem un tieši saistītiem ar objektu vai stāstu. Labas un lētas iespējas ietver teksturētus paneļus, materiālu paraugus, māla formas, reljefas kartītes, ar rokām darinātas replikas un nelielus smaržu paraugus, kurus apmeklētāji var izvēlēties atvērt.
- Izmantojiet taktilus objektus, lai izskaidrotu procesu, nevis tikai formu. Izvēlieties objektu secību, kurai apmeklētāji var sekot ar roku un dzirdi. Piemēram, parādiet izejmateriālu, instrumentu, daļēji pabeigtu objektu un gala objektu vienā līnijā. Turiet objektus tuvu vienu otram un atbalstiet tos ar īsu audio aprakstu.
- Uzturiet izstādi saistošu, bet ne pārslogojošu. Atdaliet klusās zonas no aktīvajām zonām. Brīdiniet apmeklētājus par kairinātājiem. Samaziniet fona troksni tur, kur runai vai klausīšanās procesam ir nozīme.
- Izveidojiet vienu aktīvās mijiedarbības zonu, kur apmeklētāji var aptaustīt replikas vai materiālu paraugus. Norādījumus saglabāriet īsus. Izmantojiet izturīgus objektus. Ja budžets ir ierobežots, neliels galds ar 3 līdz 5 rūpīgi izvēlētiem priekšmetiem ir labāks nekā liels, bet mulsinoša interaktīvā zona (NEMO toolkit).

Piemēri

- Vēstures un arheoloģijas muzeji: Izveidojiet vienu izstādes zonu kā skaidru sensoru secību. Jūs varat atveidot daļu no viduslaiku mājas ar galdu, koka instrumentiem, keramiku un vilnas, lina un kaņepju paraugiem. Ļaujiet apmeklētājiem pieskarties nelielam skaitam objektu. Pievienojiet vienu neobligātu skaņu celiņu ar uguni un vēju, un vienu neobligātu smaržas paraugu, piemēram, degoša koka smaržu. Rakstiskās, audio un video norādes koncentrējiet uz to, kas apmeklētājam būtu jāpamana vispirms, pēc tam - kā otrais un trešais. Ja jūsu budžets ir mazs, pietiek ar vienu galdu ar 4 materiāliem, 1 repliku un 1 īsu audio celiņu.



2. attēls. Apmeklētājs muzejā pēta taktilus modeļus (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”). **Alternatīvais teksts:** Neredzīgs apmeklētājs stāv pie koka galda muzeja ekspozīcijas telpā, kas veidota kā taktila secība par viduslaiku dzīves vidi. Attēls parāda, kā taktili objekti un audio materiāls var soli pa solim izskaidrot procesu, palīdzot apmeklētājiem sekot stāstam ar taustes un skaņas palīdzību.

- Mākslas galerijas: Nodrošiniat izvēlētu gleznu vai skulptūru teksturētas reprodukcijas ar īsām rakstiskām un audio norādēm. Blakus katram darbam piedāvāriet nelielu mapi vai paplāti ar tekstūrām, kas saistītas ar attēlu, piemēram, audumu, metālu, koku vai akmeni. Portretam varat pievienot audumu, kas līdzīgs apģērbam, rotaslietas formu vai nelielu priekšmetu, kas parādīts darbā. Ja jūsu budžets ir ierobežots, sāciet ar vienu taktilu detaļu no katra mākslas darba, nevis pilnu reprodukciju.

Kopsavilkums

Pieklūstamība jāplāno no paša sākuma. Multisensorā stāstniecība nozīmē, ka apmeklētājiem jāspēj izprast izstādi, izmantojot vairāk nekā vienu sensoro kanālu, piemēram, redzi, skaņu, pieskārienu un skaidru telpisko orientāciju.

Labs dizains palīdz ikvienam. Pasākumi, kas veikti personām ar sensoriem traucējumiem, uzlabo apmeklējumu arī vecāka gadagājuma cilvēkiem, bērniem un apmeklētājiem, kuriem nepieciešama skaidrāka informācija, mierīgākas telpas vai lielāks atbalsts.

Telpiskā un sensorā plūsma ir būtiska. Apmeklētājiem nepieciešams skaidrs maršruts, paredzami audio punkti, aizsniedzami taktili objekti, atpūtas zonas un brīdinājumi pirms spēcīgas skaņas, gaismas, smaržas vai kustības. Sensorās kartes un klusās zonas ir praktiski un lēti rīki.

Personām ar sensoriem traucējumiem jābūt līdzveidotājiem. Viņiem jāpalīdz pārskatīt maršrutu, testēt prototipus un izlemt, kāda informācija ir vissvarīgākā. Tas noved pie labākiem un noderīgākiem risinājumiem.

Praktiski risinājumi var būt lēti. Muzeji var izmantot subtitrus, atšifrējumus, audio gidus, taktilas replikas, reljefas kartes, materiālu paraugus, QR kodus un nelielus mijiedarbības galdus. Daži labi izstrādāti piekļuves punkti ir labāki nekā daudzi mulsinoši efekti.

Terminu skaidrojums

Audio apraksts

Mutisks stāstījums, kas apraksta vizuālo informāciju (piemēram, mākslas darbus, artefaktus vai ainas) cilvēkiem, kuri ir neredzīgi vai vājredzīgi.

Taktilais modelis

Trīsdimensiju vai reljefa versija objektam, attēlam vai mākslas darbam, kas paredzēts aptaustīšanai.

Sensorā pārslodze

Stāvoklis, kurā cilvēka maņas tiek pārmērīgi stimulētas no vides puses - piemēram, kad telpa ir pārāk skaļa, spilgta vai pārpildīta.

Izstāžu dizains

Ir starpdisciplināra prakse izstāžu vides plānošanai un veidošanai, lai komunicētu saturu, interpretētu kolekcijas un strukturētu apmeklētāju pieredzi, izmantojot telpiskus, vizuālus un sensorus līdzekļus.

7. Personāla apmācība, komunikācija un pieklūstami apkalpošanas protokoli

Konteksts

Iepriekšējās nodaļās jūs uzzinājāt par pieklūstamību dažādos līmeņos — no sensorās pieklūstamības un universālā dizaina līdz uz cilvēku vērstai pieejai, pieklūstamības ķēdei, digitālajai videi un multisensoram izstāžu dizainam. Šie principi palīdz radīt pieklūstamu vidi. Tomēr pat vislabāk plānotā vide pati par sevi negarantē iekļaujošu pieredzi. Pieklūstamība kļūst reāla, kad jūs komunicējat ar apmeklētājiem un atbalstāt viņus telpas izmantošanā. Jūs esat tā sistēmas daļa, kas pārvērš izstrādāto vidi reālā apmeklētāju pieredzē.

Personāls ir kultūras iestādes „dzīvā pieklūstamības infrastruktūra” — tā daļa, kas savieno fizisko, digitālo un saturs vidi ar apmeklētāja reālo pieredzi. Slikta komunikācija, nemainīgi pieņēmumi vai neskaidri apkalpošanas protokoli var radīt šķēršļus pat pieklūstamā vidē. Mierīga, profesionāla un cieņpilna rīcība palīdz tos novērst.

Saskaņā ar United Nations Konvenciju par personu ar invaliditāti tiesībām piekļuve kultūrai ir cilvēktiesības (United Nations, 2006). Tas nozīmē, ka jūsu loma ietver gan pieklūstamas vides

atbalstīšanu, gan skaidru, saskaņotu apkalpošanas soļu ievērošanu. Šajā nodaļā jūs uzzināsiet, kā komunicēt iekļaujošā veidā, labāk izprast dažādas vajadzības un izmantot skaidrus apkalpošanas protokolus savā ikdienas darbā.

Kāpēc personāls nosaka pieklūstamības kvalitāti

Universālais dizains novērš šķēršļus plānošanas posmā, lai vidi varētu izmantot vairāk cilvēku. Tomēr pieklūstamība kļūst reāla cilvēku savstarpējā mijiedarbībā. Šajā procesā jums ir galvenā loma.

Pat labākie universālā dizaina risinājumi nevar novērst katru šķērslī, ja personāls nezina, kā reaģēt. Neredzīgs apmeklētājs var atrast ieeju, bet justies apmaldījis bez orientēšanās atbalsta. Nedzirdīgs apmeklētājs var nopirkt biļeti tiešsaistē, bet saskarties ar grūtībām, ja personāls neprot sazināties rakstiski vai ar vienkāršām vizuālām zīmēm. Apmeklētājs ar autismu var vēlēties izstādi baudīt lēnām, klusā telpā; ja personāls neatpazīst sensorās pārslodzes pazīmes, situācija var kļūt sarežģīta.

Šīs situācijas parasti nerada slikti nodomi. Tās rodas no zināšanu un pārlicības trūkuma. Tāpēc jūsu prasmes ir praktisks universālā dizaina turpinājums — tās palīdz nodrošināt, ka plānotie risinājumi darbojas arī reālajā dzīvē. Jums apmeklētāji būtu jāuztver arī kā aktīvi dalībnieki, nevis tikai kā pakalpojumu lietotāji. Viņu atsauksmes un izvēles palīdz uzlabot pieklūstamību praksē.

No labdarības pieejas uz tiesībās balstītu pieeju

Pagātnē cilvēkiem ar invaliditāti palīdzība bieži tika piedāvāta kā labdarības žests. Lai gan parasti tas bija labi domāts, šī pieeja var radīt nevienlīdzīgas attiecības un mazināt personas neatkarību. Mūsdienās pieeja balstās uz cilvēktiesībām. Piekļuve kultūrai ir tiesības, nevis privilēģija. Jūsu loma nav „palīdzēt”, bet gan nodrošināt vienlīdzīgus un cieņpilnus apstākļus dalībai kultūras dzīvē. Jums vajadzētu:

- ▶ runāt ar personu, nevis par viņu;
- ▶ jautāt, vai ir nepieciešams atbalsts, nevis to pieņemt;
- ▶ cienīt atteikumu no atbalsta;
- ▶ pielāgot savu komunikāciju, saglabājot cieņu un profesionalitāti.

Cieņa un neatkarība ir galvenie principi.

Attieksmes šķēršļi — neredzamais šķērslis

Fiziskie šķēršļi ir redzami un izmērāmi. Attieksmes šķēršļus ir grūtāk pamanīt, bet tie ir tikpat svarīgi. Tie var izpausties kā pārmērīga aprūpe, izvairīšanās no komunikācijas, runāšana ar pavadoņiem, nevis ar apmeklētāju, vai zema tolerance pret atšķirīgu uzvedību.

Šādas situācijas var radīt atstumtības sajūtu pat tādā vidē, kas atbilst piekļūstamības standartiem. Tāpēc sensorā piekļūstamība un uz cilvēku vērsta pieeja nav pilnīga bez jūsu izpratnes un savas attieksmes izvērtēšanas.

Uz cilvēku vērsta pieeja apkalpošanā

Uz cilvēku vērsta apkalpošana nozīmē, ka jūs apmeklētāju redzat kā personu, nevis kā diagnozi. Diviem cilvēkiem ar vienādu invaliditāti var būt ļoti atšķirīgas vajadzības. Galvenie jautājumi ir:

- ▶ kas šim cilvēkam ir vajadzīgs tieši tagad?
- ▶ kā es varu sniegt informāciju skaidrā veidā?
- ▶ kā es varu atbalstīt šīs personas neatkarību?

Dažreiz pietiek ar skaidru telpas aprakstu vai papildu laiku. Citos gadījumos ir nepieciešams strādāt kopā kā komandai.

Ieguvumi visiem apmeklētājiem

Iekļaujoša komunikācija un prognozējama vide uzlabo pieredzi daudziem apmeklētājiem, ne tikai personām ar invaliditāti. Skaidra informācija palīdz arī apmeklētājiem, kuri slikti runā vietējā valodā, gados vecākiem apmeklētājiem, ģimenēm ar bērniem un cilvēkiem, kuri izjūt trauksmi nepazīstamās vietās. Elastīga un cieņpilna pieeja stiprina kopējo apkalpošanas kvalitāti.

Tāpēc jūsu prasmes nav svarīgas tikai vienai nelielai apmeklētāju grupai — tās ir kvalitātes standarts visai organizācijai. Nākamajās sadaļās jūs uzzināsi, kā piemērot piekļūstamību savā ikdienas darbā dažādās kultūrvietās, tostarp muzejos, bibliotēkās, teātros un kopienu kultūras centros.

Sensoro traucējumu izpratne un iekļaujoša komunikācija

Universālais dizains novērš šķēršļus plānošanas posmā, lai pakalpojumus un vidi varētu izmantot iespējami daudz cilvēku. Tas attiecas ne tikai uz fizisko infrastruktūru vai digitālajiem risinājumiem, bet arī uz komunikāciju. Informācijas sniegšana, izmantojot dažādus kanālus — vizuālo, audio, rakstisko vai taktisko —, ir galvenais iekļaujošas vides princips. Šī pieeja ir saskaņā arī ar Eiropas Savienības pieklūstamības noteikumiem (European Union, 2019) un jaunākajiem WCAG standartiem, kas prasa pasniegt informāciju uztveramā un saprotamā formā.

Sensorie traucējumi var ietekmēt redzi, dzirdi vai to, kā tiek apstrādāta sensorā informācija. Tie var būt iedzimti, attīstīties dzīves laikā vai parādīties ar vecumu. Invaliditāte visiem nav vienāda. Ne visas personas ar redzes traucējumiem ir pilnīgi neredzīgas. Ne visas personas ar dzirdes traucējumiem izmanto zīmju valodu. Arī cilvēkiem ar autismu var būt ļoti atšķirīgas vajadzības. Tāpēc komunikācija jābalsta uz jautājumiem un cieņu, nevis pieņēmumiem.

Komunikācija ar personām ar redzes traucējumiem

Personas ar redzes traucējumiem var izmantot balto spieķi, suni pavadoni vai citus orientēšanās palīg līdzekļus. Jums vajadzētu:

- ▶ runāt tieši ar personu, nevis ar tās pavadoni;
- ▶ iepazīstināt ar sevi un savu lomu;
- ▶ piedāvāt atbalstu, bet neuzspiest to;
- ▶ ja piedāvājat pavadīšanu, ļaut personai turēties pie jūsu elkoņa, nevis lai jūs satvertu tās roku;
- ▶ sniegt skaidru un precīzu telpas aprakstu (piemēram: „Pa labi no

jums ir informācijas stends. Jums priekšā, apmēram piecu metru attālumā, ir kāpnes”).

Izvairieties no vispārīgiem norādījumiem, piemēram, „tur” vai „šurp”. Tie neveicina neatkarību vai drošības sajūtu.

Komunikācija ar personām ar dzirdes traucējumiem

Personas ar dzirdes traucējumiem var izmantot dzirdes aparātus, kohleāros implantus, lasīšanu no lūpām vai zīmju valodu. Jums vajadzēt:

- ▶ vērsties ar seju pret personu un nodrošināt, ka jūsu seja un lūpas ir redzamas;
- ▶ izvairīties runāt pārāk skaļi vai pārspīlēti artikulēt;
- ▶ izmantot skaidru un vienkāršu valodu;
- ▶ piedāvāt rakstisku saziņu, ja nepieciešams;
- ▶ dot pietiekami daudz laika atbildēm.

Ja klāt ir zīmju valodas tulks, jums joprojām jārunā tieši ar apmeklētāju. Tulks ir tur, lai atbalstītu komunikāciju, nevis lai aizstātu personu.

Komunikācija ar personām ar sensorās uztveres atšķirībām

Cilvēki ar autismu vai citām sensorās uztveres atšķirībām var būt jutīgāki pret skaņu, gaismu, smaržām vai negaidītām situācijām. Šādās situācijās jums vajadzētu:

- ▶ runāt mierīgā un vienmērīgā tonī;
- ▶ sniegt īsus un skaidrus norādījumus;
- ▶ paskaidrot, kas notiks tālāk;
- ▶ piedāvāt klusāku telpu, ja iespējams;
- ▶ ievērot personīgo telpu.

Ja apmeklētājs šķiet satraukts, atcerieties, ka tā var būt reakcija uz sensoro pārslodzi, nevis nevēlēšanās sadarboties.

Iekļaujošas komunikācijas galvenie principi

Jebkurā situācijā jūsu komunikācijai jāatbilst šādiem principiem:

- ▶ uzdodiet jautājumus, nevis pieņemiet;
- ▶ sniedziet informāciju vairāk nekā vienā veidā;
- ▶ saglabājiet mieru un cieņu;
- ▶ pārbaudiet, vai persona ir sapratusi informāciju;
- ▶ cieniet personas izvēles un tempu.

Kā parādīts zemāk esošajā modelī, iekļaujoša komunikācija balstās uz dažādu kanālu izmantošanu un pieejas pielāgošanu katram apmeklētājam.

Sistēmiskā nozīme

Sensoro traucējumu izpratne nav tikai individuāla prasme. Tā ir daļa no organizatoriskās pieejas, kurā universālais dizains, sensorā pieklūstamība un uz cilvēku vērsta pieeja tiek pielietota personāla ikdienas darbā. Ar skaidru un profesionālu komunikāciju jūs palīdzat veidot uzticēšanos, mazināt trauksmi un nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi kultūras pieredzēm.



1. attēls. Iekļaujošas komunikācijas modelis (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).

Alternatīvais teksts: Shēmas centrā atrodas stilizēta cilvēka figūra ar apzīmējumu „Apmeklētājs”. Ap figūru aplī izvietoti četri informācijas kanāli, kurus savieno bultas, kas attēlo mijiedarbību un saziņu, izmantojot vairākus kanālus. Augšējā kreisajā pusē atrodas „Redzes kanāls” ar acs simbolu; tas attēlo vizuālu informāciju, piemēram, norādes, attēlus, piktogrammas un vizuālus signālus. Augšējā labajā pusē atrodas „Dzirdes kanāls” ar auss simbolu; tas attēlo mutvārdos sniegtu informāciju, audio paziņojumus un skaņas signālus. Apakšējā kreisajā pusē atrodas „Rakstītais kanāls” ar dokumenta un zīmuļa simbolu; tas attēlo rakstisku informāciju, piemēram, tekstus, norādījumus un subtitrus. Apakšējā labajā pusē atrodas „Taustes un telpiskās uztveres kanāls” ar rokas un virziena bultu simboliem; tas attēlo taktīlās kartes, taktīlās norādes un orientēšanos ar taustes palīdzību. Zem apmeklētāja figūras atrodas josla ar uzrakstu „Personāla pielāgošana un jautājumi”. Tā parāda, ka personāls novērtē situāciju, uzdod jautājumus un pielāgo informācijas sniegšanas veidu apmeklētāja vajadzībām.

Pieklūstami apkalpošanas protokoli un konsekventa prakse

Iekļaujoša komunikācija ir būtiska, bet ar to vien nepietiek.

Lai nodrošinātu konsekventu un profesionālu pieeju visiem apmeklētājiem, pieklūstamībai jābūt daļai no organizācijas ikdienas darba. Tas nozīmē, ka jābūt skaidriem, rakstiskiem apkalpošanas protokoliem, kurus zina un izmanto viss personāls.

Apkalpošanas protokols nav stingrs scenārijs. Tas ir kopīgs ceļvedis, kas palīdz personālam rīkoties konsekventi un cieņpilni dažādās situācijās. Protokoli ir instruments universālā dizaina ieviešanai ikdienas praksē. Tie atbalsta koordinētu rīcību, mazina improvizāciju un novērš ļoti atšķirīgas dažādu darbinieku reakcijas. Skaidra struktūra rada drošības sajūtu gan apmeklētājiem, gan personālam.

Standarta sagaidīšanas protokols

Pirmais kontakts bieži veido visu apmeklētāja pieredzi. Tāpēc jums vajadzētu izmantot vienotu sagaidīšanas pieeju ar visiem apmeklētājiem neatkarīgi no tā, vai viņi ierodas pie muzeja informācijas stenda, bibliotēkas letes, teātra foajē vai kopienas kultūras centra ieejā. Jums vajadzētu:

- ▶ sveicināt apmeklētāju tieši un cieņpilni;
- ▶ vajadzības gadījumā iepazīstināt ar savu lomu;
- ▶ īsi izskaidrot pieejamos pakalpojumus (piemēram, orientēšanos, kluso zonu vai palīdzību);
- ▶ jautāt, vai ir nepieciešama papildu informācija vai atbalsts;
- ▶ komunicēt skaidri un vienkārši.

Jums nevajadzētu pieņemt, vai personai ir nepieciešams atbalsts vai nav. Tā vietā radiet vidi, kurā atbalsts ir pieejams un to var droši lūgt.

Orientēšanās protokols

Apmeklētājiem ar redzes traucējumiem, trauksmi vai tiem, kuri labi nepazīst telpu, var būt nepieciešams papildu atbalsts, lai izprastu vidi. Tas attiecas uz jebkuru vietu, no liela muzeja līdz nelielam kopienas kultūras centram. Orientēšanās protokolā būtu jāiekļauj:

- ▶ īss un strukturēts telpas apraksts (ieeja, izejas, tualetes, lifti);
- ▶ informācija par kāpnēm, sliekšņiem, šaurām ejām vai citiem šķēršļiem;
- ▶ norādes uz atpūtas zonām vai klusajām zonām;
- ▶ informācija par to, kur var atrast personālu, ja nepieciešams atbalsts;
- ▶ piedāvājums pavadīt personu, ja tā vēlas.

Konsekventa pieeja orientēšanai palīdz mazināt stresu, atbalsta neatkarību un veido uzticēšanos organizācijai.

Sensorās regulācijas atbalsta protokols

Kultūrvietās bieži ir skaņa, gaisma, kustība un cilvēku pūļi. Dažiem apmeklētājiem tas var izraisīt sensoro pārslodzi. Teātrī tas var notikt skaļas ainas laikā; bibliotēkā - aktīva pasākuma laikā; kopienas kultūras centrā - festivāla laikā. Jums jābūt skaidrai pieejai šīm situācijām. Protokolā būtu jāiekļauj:

- ▶ iespēja pāriet uz klusāku vai mazāk aktīvu telpu;
- ▶ iespēja samazināt skaņas vai vizuālo kairinājumu, ja iespējams;
- ▶ mierīga un strukturēta komunikācija;
- ▶ laiks, lai persona varētu atgūties, bez spiediena turpināt apmeklējumu;
- ▶ koordinēta komandas rīcība, ja situācija to prasa.

Neatstājiet personu vienu bez paskaidrojuma, bet arī nepārņemiet kontroli pār situāciju vairāk, nekā nepieciešams. Mērķis ir saglabāt cieņu un drošības sajūtu.

Sūdzību un starpgadījumu izskatīšanas protokols

Jā apmeklētājs ziņo par pieklūstamības problēmu, uztveriet to kā iespēju uzlabot apkalpošanu. Jums vajadzēt:

- ▶ uzklausīt, nesākot aizstāvēties vai nemēģinot attaisnot situāciju;
- ▶ atvainoties par notikušo;
- ▶ noteikt, ko var uzlabot tajā brīdī;
- ▶ dokumentēt gadījumu turpmākai analīzei;
- ▶ dalīties ar informāciju ar atbildīgo personu vai vadību.

Sūdzības nav uzbrukums personālam. Tās ir vērtīgs atsauksmju avots.

Ārkārtas situāciju protokols

Evakuācijas un drošības situācijās pieklūstamība ir īpaši svarīga. Jums jābūt skaidrai pieejai, kas ietver:

- ▶ skaidru un viegli saprotamu norādījumu sniegšanu;
- ▶ atbalstu personām ar sensoriem traucējumiem;
- ▶ drošo zonu un evakuācijas maršrutu paskaidrošanu;
- ▶ miera saglabāšanu un konsekventu komunikāciju;
- ▶ efektīvu sadarbību komandā.

Jums vajadzētu organizēt regulāras apmācības un simulācijas, lai rīcība ārkārtas situācijās nebūtu improvizēta.

No empātijas līdz organizācijas standartam

Skaidri protokoli nodrošina, ka pieklūstamība nav atkarīga no atsevišķa darbinieka personīgās pieredzes, uzskatiem vai empātijas. Konsekventa rīcība veido uzticēšanos, mazina neziņu un rada drošu vidi visiem apmeklētājiem. Tas padara pieklūstamību par dabisku ikdienas darba sastāvdaļu — kvalitātes standartu visai organizācijai, nevis atsevišķu uzdevumu.

Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Lai nodrošinātu, ka personāla apmācība un apkalpošanas protokoli nepaliek tikai kā teorētiski dokumenti, ir nepieciešama skaidra un strukturēta pieeja to ieviešanai praksē. Pieklūstamība jānosaka kā organizācijas profesionālais standarts, nevis kā atsevišķa iniciatīva. Šajā sadaļā izklāstīti praktiski soļi, kas palīdz pielietot iepriekš aprakstītos principus ikdienas darbā.

A. Stratēģijas kontrolsaraksts

Lai stiprinātu pieklūstamu apkalpošanas kultūru, jums vajadzētu:

- ▶ ieviest obligātas pieklūstamības apmācības visam personālam. Apmācībām jāietver gan teorija par sensoriem traucējumiem un komunikāciju, gan praktiskas situācijas un gadījumu analīze;
- ▶ izstrādāt un regulāri atjaunināt rakstiskus apkalpošanas protokolus. Dokumentēt soļus apmeklētāju sagaidīšanai, orientēšanai, sensorās regulācijas atbalstam, incidentu risināšanai un ārkārtas situācijām;

- organizēt simulācijas un lomu spēles. Prakse palīdz attīstīt prasmes, mazināt neziņu un atbalstīt konsekventu komandas rīcību;
- iecelt par piekļūstamību atbildīgo personu vai koordinatoru. Šī persona seko protokolu lietošanai, apkopo atsauksmes un koordinē apmācības;
- izveidot regulāru novērtēšanu. Analizēt incidentus un apmeklētāju atsauksmes, lai turpinātu uzlabot piekļūstamības praksi.

Šie soļi nodrošina to, ka piekļūstamība nav atkarīga no atsevišķu darbinieku personīgās iniciatīvas, bet ir iebūvēta organizācijas struktūrā.

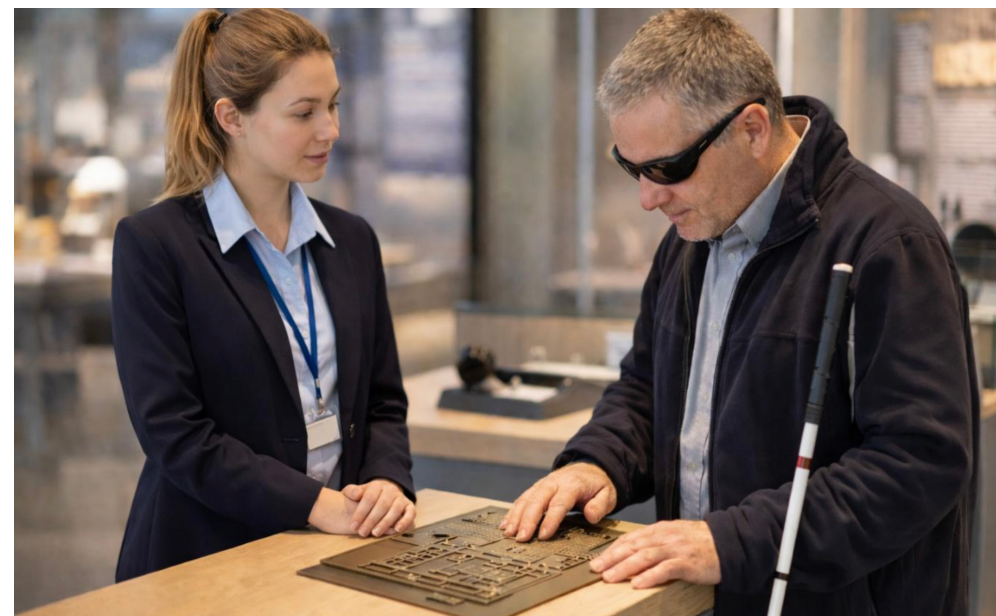
B. Stratēģiju piemērošana dažādās kultūrvietās

Zemāk ir sniegti piemēri tam, kā A sadaļā aprakstītās stratēģijas var piemērot dažādās kultūrvietās.

Muzejā

Muzejs ir ieviesis obligātas piekļūstamības apmācības visam personālam un izstrādājis rakstisku orientēšanās protokolu. Pie informācijas stenda darbinieks sasveicinās ar apmeklētāju ar balto spieķi, stādās priekšā un piedāvā īsu telpas pārskatu. Darbinieks sniedz strukturētu izstāžu zāļu aprakstu un paskaidro, kur atrodas lifts, tualetes un klusā atpūtas zona.

Kā parādīts 2. attēlā, muzejs nodrošina arī taktilu stāva plānu, lai apmeklētājs varētu patstāvīgi izpētīt telpas plānojumu ar tausti. Ja apmeklētājs vēlas, darbinieks piedāvā viņu pavadīt līdz pirmajai izstāžu zālei, ļaujot apmeklētājam turēties pie elkoņa. Tas ļauj saglabāt apmeklētāja neatkarību.



2. attēls. Muzeja darbiniece palīdz apmeklētājam ar redzes traucējumiem orientēties telpā, izmantojot taktilu telpas plānu (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).

Alternatīvais teksts: Attēlā redzama muzeja informācijas zona ar koka leti. Aiz letes stāv darbiniece tumšā žaketē ar identifikācijas karti. Viņa mierīgi vēro apmeklētāju un klausās. Apmeklētājs ir vīrietis ar īsiem sirmiem matiem, tumšām brillēm un balto spieķi, kas atbalstīts pret letes malu. Ar abām rokām viņš pēta uz letes novietoto taktilā metāla stāva plānu. Plāns parāda telpisko izkārtojumu ar paceltām līnijām un taustei paredzētiem elementiem. Darbiniece nevada viņa rokas, bet stāv netālu, gatava vajadzības gadījumā sniegt mutisku skaidrojumu. Situācija parāda mierīgu, profesionālu un daudzkanālu orientēšanās atbalstu muzejā.

Šī pieeja parāda:

- skaidri uzrakstīta orientēšanās protokola izmantošanu;
- informācijas sniegšanu pa vairākiem kanāliem (verbāli un taktili);
- konsekventu apmācīta personāla rīcību;
- cieņpilnu un profesionālu komunikāciju.

Teātri

Teātris ir iecēlis piekļūstamības koordinatoru, kurš pārrauga apmācības un regulāri atjaunina apkalpošanas protokolus. Pirms izrādes atbalsta komanda informē skatītājus par izrādes garumu, pārtraukumiem un jebkādiem skaņas vai gaismas efektiem, kas varētu būt spēcīgi.

Ja apmeklētājs piedzīvo sensoro pārslodzi, personāls zina, kur atrodas klusā zona, un zina, kā piedāvāt īsu atpūtu, nepievēršot citu apmeklētāju uzmanību. Kad nepieciešams, viņi sniedz skaidru, strukturētu informāciju par to, kā un kad ir droši atgriezties skatītāju zālē. Kā parādīts 3. attēlā, darbinieks mierīgi piedāvā austiņas un ietur cieņpilnu distanci.



3. attēls. Teātra darbinieks sniedz atbalstu apmeklētājam sensorās pārslodzes situācijā (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).

Alternatīvais teksts: Attēlā redzama teātra zāle izrādes laikā. Fonā redzami aktieri un spilgts skatuves apgaismojums, apmeklētāji sēž rindās. Priekšplānā kāds apmeklētājs ir aizsedzis ausis un izskatās satraukts. Viņam blakus stāv darbinieks ar identifikācijas karti, turot rokās austiņas un piedāvājot tās apmeklētājam. Darbinieks saglabā mierīgu stāju un nelielu distanci, nepieskaroties apmeklētājam. Situācija parāda cieņpilnu un profesionālu atbalstu sensorās pārslodzes situācijā.

Šis piemērs parāda:

- noteiktu sensorās regulācijas atbalsta protokolu;
- personālu, kas spēj mierīgi pārvaldīt situāciju;
- konsekventu komunikāciju bez pieņēmumiem;
- koordināciju organizācijas līmenī.

Bibliotēkā

Bibliotēka rīko regulāras simulācijas un lomu spēles personālam. Pie informācijas stenda darbinieki sniedz informāciju gan mutiski, gan rakstiski. Telpā ir skaidri apzīmētas klusās zonas ar samazinātu apgaismojumu un zemāku trokšņa līmeni. Ja apmeklētājs izrāda pārslodzes pazīmes, darbinieks seko iemācītajai pieejai: samazina komunikācijas intensitāti, piedāvā klusāku telpu un sniedz īsus, strukturētus norādījumus. Kā parādīts 4. attēlā, darbinieks mierīgi norāda apmeklētājam uz kluso mācību zonu.



4. attēls. Bibliotēkas darbinieks palīdz apmeklētājam atrast klusāku vietu mācībām (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).

Alternatīvais teksts: Attēlā redzama bibliotēka ar grāmatu plauktiem un lieliem logiem. Priekšplānā kāds apmeklētājs tur vairākas grāmatas un skatās uz darbinieku. Darbinieks ar identifikācijas karti stāv nelielā attālumā un mierīgi norāda uz klusāku telpu netālu. Aiz viņiem ir redzama ieeja klusajā zonā ar galdiem un lampu. Situācija parāda, kā darbinieks sniedz skaidru un mierīgu orientēšanu, palīdzot apmeklētājam atrast piemērotu vietu mācībām.

Šis piemērs parāda:

- ▶ regulāras apmācības un novērtēšanu, kas atbalsta konsekventu praksi;
- ▶ daudzkanālu informāciju apkalpošanas punktā;
- ▶ skaidru sensorās regulācijas pieeju ikdienas darbā;
- ▶ cieņpilnu un mierīgu orientēšanās atbalstu.

Kopsavilkums

Jūs ieviešat pieklūstamību praksē. Pat labākie universālā dizaina risinājumi nedarbojas bez apmācīta un pārliicināta personāla. Pieklūstamība ir tiesībās balstīta pieeja, nevis labdarība. Jūsu loma nav „palīdzēt”, bet gan nodrošināt vienlīdzīgus, cieņpilnus un profesionālus apstākļus.

Iekļaujoša komunikācija izmanto vairāk nekā vienu kanālu. Sniedziet informāciju vizuāli, audiāli, rakstiski vai ar tausti — atkarībā no situācijas.

Skaidri protokoli atbalsta konsekventu rīcību. Rakstiskas, saskaņotas pieejas mazina improvizāciju un veido uzticēšanos. Pieklūstamība ir organizācijas kvalitātes standarts. Regulāras apmācības, novērtēšana un skaidra atbildība nodrošina ilgtspējīgu pieeju.

Terminu skaidrojums

Pieklūstamības koordinators

Organizācijā iecelta persona, kas pārtrauga pieklūstamības pasākumu izmantošanu, koordinē personāla apmācības un atbalsta nepārtrauktu pieklūstamības prakses pilnveidošanu.

Attieksmes šķēršļi

Neredzami šķēršļi, kas rodas no stereotipiem, pieņēmumiem vai izpratnes trūkuma un kas var ierobežot līdzdalību pat fiziski pieklūstamā vidē.

Dzīvā pieklūstamības infrastruktūra

Veids, kā aprakstīt personālu kā galveno pieklūstamības elementu, parādot, ka iekļaušana tiek radīta ne tikai ar tehniskiem risinājumiem, bet arī ar cilvēku prasmēm, attieksmi un rīcību.

Sensorie traucējumi

Funkcionāls ierobežojums, kas ietekmē redzi, dzirdi vai sensorās informācijas apstrādi un kas var mainīt to, kā persona uztver, interpretē vai reaģē uz apkārtējo vidi.

Sensorā pārslodze

Stāvoklis, kad sensoro kairinājumu (piemēram, skaņas, gaismas, kustības vai cilvēku pūļu) ietekme no vides ir pārāk spēcīga, lai persona to varētu apstrādāt, un izraisa stresu, dezorientāciju vai trauksmi.

Apkalpošanas protokols

Rakstiska un saskaņota pieeja konkrētām situācijām, kas palīdz personālam rīkoties konsekventi, profesionāli un iekļaujoši neatkarīgi no atsevišķa darbinieka pieredzes.

8. Novērtēšanas, atgriezeniskās saites un nepārtrauktas pilnveides mehānismi

Konteksts

Laipni lūdzam 8. nodaļā. Šī sadaļa sniedz jums stratēģisku ceļvedi, lai palīdzētu jūsu bibliotēkai, teātrim vai muzejam pāriet no „pasīva pakalpojumu sniedzēja” uz proaktīvu iekļaujošu kultūrtelpu. Izveidojot spēcīgus novērtēšanas mehānismus, jūs nodrošināt, ka jūsu iestāde rīkojas, lai novērstu šķēršļus, pirms tie kļūst par traucēkli jūsu apmeklētājiem.

Jūsu galvenie mērķi:

- **Darbinieku izpratnes veicināšana:** attieksmes šķēršļu mazināšana, izmantojot nepārtrauktu novērtēšanu.
- **Praktiskais pielietojums:** pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolesaraksta izmantošana kā pamats jūsu ilgtermiņa pilnveides plānam.

Veicot regulāru novērtēšanu, jūs identificēsiet esošos trūkumus un spersiet praktiskus soļus, lai radītu kultūrvidi, kurā katrs apmeklētājs jūtas patiesi piederīgs.

Padziļināta izpratne par šķēršļiem kultūrtelpās

Lai patiesi pilnveidotu savu iestādi, jums vispirms jāsaprot, ka invaliditāte nav indivīdam piemītoša iezīme. Tā vietā tas ir rezultāts mijiedarbībai starp cilvēkiem un sabiedrības radītiem šķēršļiem — fiziskiem, digitāliem vai attieksmes. Novēršot šos šķēršļus, jūs radāt vienlīdzību.

Ja strādājat kultūrtelpā, pieklūstamība jāuztver ne tikai kā noteikumu kopums, bet gan kā tiesībās balstīta pieeja. Tas nozīmē, ka jūsu pienākums ir identificēt un novērst šķēršļus, lai katrs apmeklētājs varētu līdzdarboties ar cieņu.

„Ietvju nobrauktuvju efekts” un Universālais dizains (UD)

Kā minēts 2. nodaļā, Universālais dizains (UD) ir prakses veids, kā radīt vidi, produktus un pakalpojumus, kurus var izmantot visi cilvēki bez nepieciešamības tos īpaši pielāgot. Klasisks piemērs ir „ietvju nobrauktuvju efekts”: ietvēs iestrādātās nobrauktuves sākotnēji tika radītas ratiņkrēslu lietotājiem, taču tās sniedz labumu visiem — vecākiem ar bērnu ratiņiem, ceļotājiem ar smagu bagāžu un senioriem.



1. attēls. „Curb-cut” efekta (pazeminātas ietves apmales) un iekļaujoša dizaina plašo ieguvumu ilustrācija (Ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).

Alternatīvais teksts: Ilustrācija ar pazeminātu ietves apmali, no kuras sākas vairāki ceļi, kas ved pie dažādiem cilvēkiem. Pieejamo maršrutu izmanto persona ratiņkrēslā, vecāks, kurš stumj bērnu ratiņus, ceļotājs, kurš velk koferi uz riteņiem, un piegādes darbinieks, kurš stumj ratiņus. Virs ceļiem redzams piekļūstamības simbols, uzsverot, kā viens piekļūstamības risinājums var palīdzēt daudziem dažādiem lietotājiem.

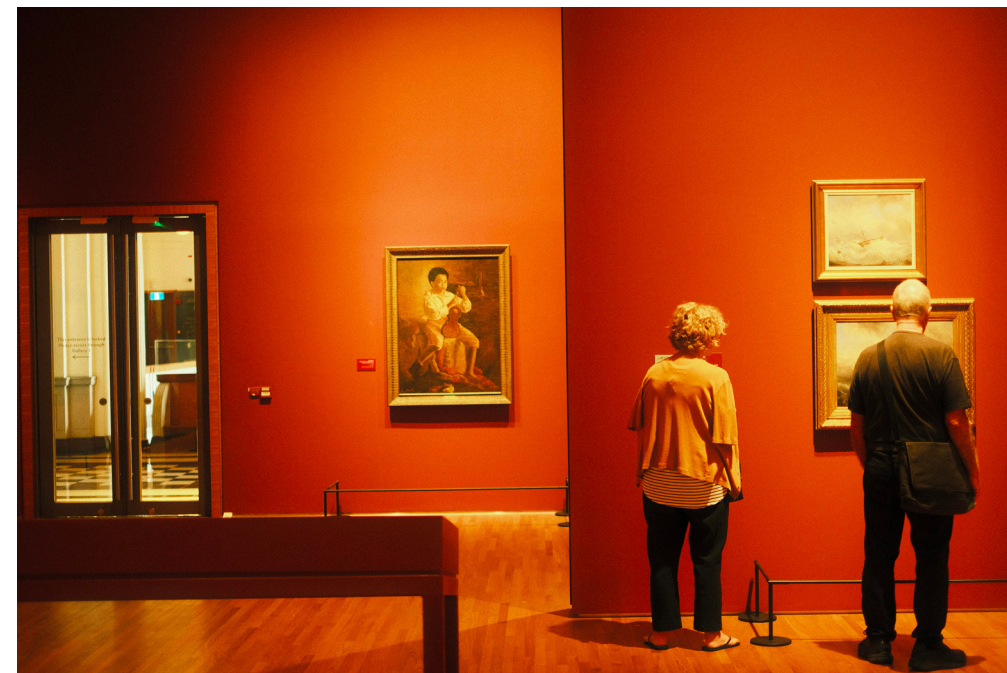
Proaktivitātes pamatojums: Piekļūstamības ķēde

Gaidīt, kamēr apmeklētājs sūdzēsies, ir reaktīva un tāpēc neveiksmīga pieeja; brīdī, kad kāds sūdzas, viņš jau ir saskāries ar atstumtību. Nepārtraukta novērtēšana ļauj jums būt proaktīviem, identificējot „Piekļūstamības ķēdi”.

Šī ķēde ir darbību virkne, ko apmeklētājs veic, sākot no brīža, kad viņš mājās aplūko jūsu tīmekļa vietni, līdz brīdim, kad viņš droši atstāj jūsu ēku. Tā ietver:

- **1. posms:** Lēmums par apmeklējumu;
- **2. posms:** Apmeklējuma plānošana (informācija pirms apmeklējuma un tīmekļa vietne);
- **3. posms:** Pats apmeklējums (ierašanās, pārvietošanās pa telpām, ekspozīciju izprašana un labierīcības).

Jums jāatceras, ka piekļūstamība ir nepārtraukta secība. Ja viens posms — piemēram, nepiekļūstama biļešu iegādes veidlapa jūsu tīmekļa vietnē — ir bojāts, viss apmeklējums neizdodas, pat ja jūsu ēka pēc ierašanās ir pilnīgi piekļūstama.



2. attēls. Pāris apmeklē muzeju (Autors: Guilherme Christmann, izmantojot Pexels.com, ID: 3939634, skatīts 2026. gada 18. februārī).

Alternatīvais teksts: Gados vecāks pāris muzejā stāv viens otram blakus, redzams no mugurpuses, un mierīgi aplūko izstādītu gleznu.

Cilvēkorientēts dizains un koprade

Lai nodrošinātu, ka jūsu ķēdē nav bojātu posmu, jums vajadzētu izmantot cilvēkorientētu dizainu (HCD). Tas ir iteratīvs process, kas izvirza cilvēkus jūsu lēmumu pieņemšanas centrā. Labākais veids, kā jums saprast personu ar sensoriem traucējumiem vajadzības, ir iesaistīt viņus kā līdzradītājus. Ievērojot filozofiju „Nekas par mums bez mums”, jums jāaicina kopienas locekļi ar invaliditāti testēt jūsu digitālos rīkus un fiziskās telpas pirms to pabeigšanas. Viņu dzīves pieredze sniegs padziļinātu izpratni, kas nepieciešama, lai virzītos tālāk par vienkāršu atbilstību pretī patiesai iekļaušanai.

Tiesībās balstīta pieeja: pāreja no pieklūstamības uz piederību

Lai pārveidotu savu iestādi, jums jāmaina tas, kā jūs uztverat savus apmeklētājus. Pāreja no „pieklūstamības” uz „piederību” prasa pieņemt tiesībās balstītu pieeju. Šis ietvars, kas ir Apvienoto Nāciju Organizācijas Konvencijas par personu ar invaliditāti tiesībām (UNCRPD) pamatdaļa, nosaka, ka personām ar invaliditāti ir pamattiesības piedalīties kultūras dzīvē vienlīdzīgi ar visiem citiem.

Agrāk daudzas kultūras iestādes sekoja „medicīnas” vai „labdarības” modelim, uzskatot cilvēkus ar invaliditāti par pacientiem, kas „jāsabalbo”, vai par upuriem, kuriem nepieciešama palīdzība. Šis vecais domāšanas veids bieži noveda pie segregācijas un lika cilvēkiem justies kā apgrūtinājumam. Tā vietā jums jāseko invaliditātes sociālajam modelim, kas atzīst, ka cilvēkus padara par personām ar invaliditāti sabiedrības radītie šķēršļi, nevis viņu pašu traucējumi. Saskaņā ar šo modeli atbildība par pārmaiņām gulstas uz jums — kultūras iestādi —, lai identificētu un novērstu šos šķēršļus.

No pieklūstamības uz piederību

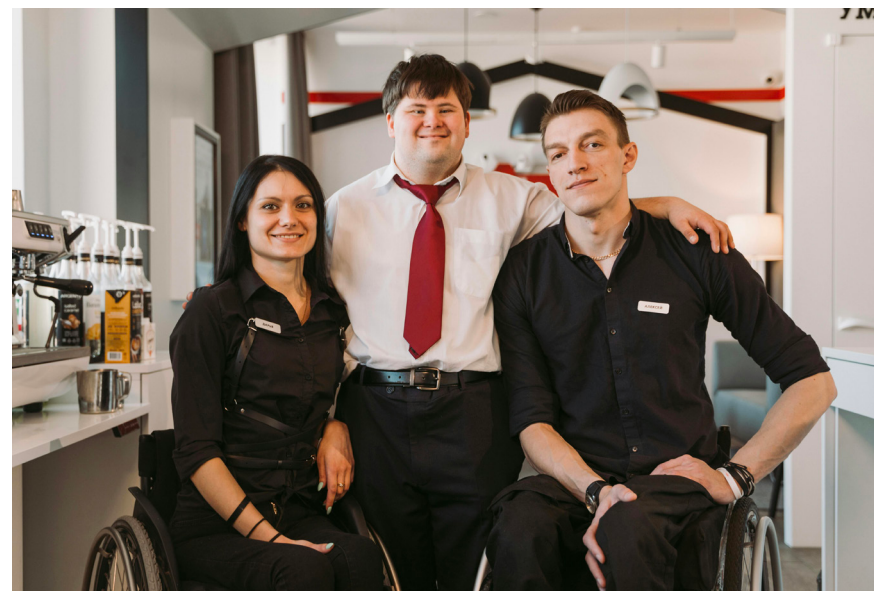
Jums būs noderīgi atšķirt tehnisko pieklūstamību no patiesas piederības. „Pieklūstamība” bieži vien ir tehniskā spēja iekļūt telpā, piemēram, nobrauktuve pie kāpnēm. „Piederība” ir spēcīga sajūta, ka telpa jau no paša sākuma tika veidota, domājot par jums. Piemērojot Universālo dizainu (UD), jūs radāt telpu, kurā ikviens jūtas gaidīts bez nepieciešamības lūgt īpašu attieksmi.

Institucionālo šķēršļu identificēšana

Jūs nevarat panākt piederību, nepievēršot uzmanību jūsu institucionālajiem šķēršļiem. Tie ir noteikumi, rīcībpolitikas un prakses, kas rada diskrimināciju, pat ja jums nav šāda nolūka.

- ▶ Budžeta plānošana kā apņemšanās: jums sev jāpauj: vai jūsu gada budžets atspoguļo apņemšanos ievērot tiesības, vai arī pieklūstamība tiek uztverta kā „ekstra” tikai tad, ja gada beigās atliek līdzekļi?
- ▶ Iekļaujoši iepirkumi: algojot ārējas komandas jūsu tīmekļa vietnes izstrādei vai izstāžu dizaina veidošanai, jums jāpieprasa tām ievērot ES pieklūstamības standartus.
- ▶ Drošas telpas: vai jūsu kultūras iestādei ir skaidra „Drošākas telpas” politika? Tā ir formāla apņemšanās būt zonai bez diskriminācijas, nodrošinot skaidrus soļus, kā rīkoties nepiemērotas uzvedības vai atstumšanas gadījumā jūsu telpās.

Novērtējot šīs jomas, jūs pārejat no vienkāršas „pieklūstamības” nodrošināšanas uz kultūras iestādes radīšanu, kurā ikviens ir patiesi piederīgs.



3. attēls. Nediskriminējoša nodarbinātība (Avots: MART-PRODUCTION, izmantojot Alamy, ID: 405123574, skatīts 2026. gada 18. februārī).

Alternatīvais teksts: Trīs kafejnīcas darbinieki pozē kopā: vīrietis un sieviete ratiņkrēslā, un starp viņiem stāv vīrietis ar Dauna sindromu, visi smaida.

Izpratne par šķēršļiem personām ar sensoriem traucējumiem

Apmeklētājiem ar sensoriem traucējumiem šķēršļi bieži ir neredzamas barjeras, kas ietekmē to, kā viņi uztver un apstrādā informāciju.

1. Komunikācijas šķēršļi: viena uztveres kanāla slazds. Būtisks šķērslis rodas, ja informācijas nodošanai izmantojat tikai vienu uztveres kanālu. Piemēram, video bez subtitriem vai zīmju valodas ir siena nedzirdīgiem apmeklētājiem. Līdzīgi arī izstāde, kurā ir tikai vizuāli apraksti, ir siena neredzīgiem apmeklētājiem vai apmeklētājiem ar redzes traucējumiem. Lai būtu iekļaujoši, jums jānodrošina dublējoši kanāli, piemēram, teksts un audio un taustāmi elementi, lai gadījumā, ja viens kanāls nedarbojas, apmeklētājs joprojām varētu saprast saturu.

2. Sensorā pārslodze: nepieciešamība pēc prognozējamības. Daudzi apmeklētāji, tostarp neiroatšķirīgi cilvēki, var piedzīvot sensoro pārslodzi. Skaļi fona trokšņi, mirgojošas gaismas vai spēcīgas smaržas var padarīt muzeja apmeklējumu nomācošu. Jūs varat novērst šo šķērslī, nodrošinot „Sensorās kartes”, kas izceļ augstas stimulācijas „karstos punktus” un norāda klusās atpūtas zonas, kurās apmeklētāji var atgūt spēkus.

3. Digitālie šķēršļi: virtuālā siena. Jūsu tīmekļa vietne bieži vien ir pats pirmais posms Pieklūstamības ķēdē. Ja jūsu tīmekļa vietnē nevar pārvietoties tikai ar tastatūru, jūs izslēdzat cilvēkus, kuri nevar izmantot peli. Turklāt Eiropas Pieklūstamības akts (EAA) nosaka, ka līdz 2025. gada jūnijam tādiem digitālajiem pakalpojumiem kā jūsu ir jābūt funkcionāliem ikvienam. Tas ietver alternatīvā teksta pievienošanu attēliem un nodrošināšanu, ka tiešsaistes biješu iegādes veidlapas ir vienkāršas un bez kļūdām.



4. attēls. Pieejama muzeja ilustrācija ar vairākiem elementiem, kas izstrādāti, lai atbalstītu apmeklētājus ar dažādām pieklūstamības vajadzībām (Avots: ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerēts attēls, ko ilustratīviem nolūkiem 2026. gadā izveidojis projekts „SenseAble Culture”).
Alternatīvais teksts: Muzeja interjers ar gleznām, skulptūrām, interaktīviem eksponātiem un apmeklētājiem, kuri izmanto dažādus pieklūstamības risinājumus. Viena persona lieto austiņas, cita atrodas klusajā telpā, bet citi apmeklētāji aplūko mākslas darbus un izmanto skārienekrānus. Centrālais pieklūstamības simbols stilizētas cilvēka figūras veidā ar bultām ir savienots ar dažādām muzeja zonām, uzsvērt pieejamu pārvietošanos visā telpā.

Adzilināts ieskats: Pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolsaraksts („Kā”)

Jūsu sākumpunkts: SenseAble Culture pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolsaraksts

Lai dotos tālāk par vispārēju vēlmi pēc iekļaušanas, jums ir nepieciešams strukturēts veids, kā novērtēt jūsu pašreizējo situāciju. Pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolsaraksts ir digitāls pašizvērtējuma rīks, kas pielāgots SenseAble Culture projektam. Tas ir veidots, balstoties uz atzītiem starptautiskiem ietvariem, piemēram:

► **NEMO: Museums of Impact (MOI) un daudzveidības kontrolsarakstiem.**

► **1/2022 „Kultūra visiem” pakalpojuma pieklūstamības un daudzveidības kontrolosarakstu** muzejiem.

Pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma

kontrolosaraksts īpaši koncentrējas uz personu ar sensoriem traucējumiem vajadzībām.

Izmantojot šo rīku, jūs varat izvairīties no minējumiem un sākt formālu plānošanas procesu, kas precīzi identificē, kur jūsu kultūras iestāde gūst panākumus un kur tā rada šķēršļus. Kontrolosaraksts iedala jūsu darbību sešās galvenajās jomās:

- 1. Fiziskie šķēršļi:** pārbauda, vai jūsu ēkā ir viegli nokļūt, iekļūt un droši pārvietoties.
- 2. Institucionālie šķēršļi:** novērtē, vai pieklūstamība ir daļa no jūsu oficiālajām stratēģijām, budžeta un pieņemšanas darbā politikas.
- 3. Komunikācijas šķēršļi:** novērtē, vai informācija tiek sniegta, izmantojot vairākas maņas (piemēram, audio un tekstu), un vai tajā tiek izmantota vienkāršā valoda.
- 4. Attieksmes šķēršļi:** mēra, cik labi jūsu darbinieki ir apmācīti uzņemt un atbalstīt apmeklētājus ar sensorām vajadzībām.
- 5. Digitālie šķēršļi:** pārbauda, vai jūsu tīmekļa vietne atbilst WCAG standartiem, lai tā būtu lietojama ikvienam.
- 6. Konsultācijas un atgriezeniskā saite:** pārbauda, cik padziļināti jūs iesaistāt kopienā ar invaliditāti lēmumu pieņemšanā.

Vērtēšanas loģika kā jūsu ceļvedis

Pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolosaraksts izmanto skalu no 1 līdz 5. Jums nevajadzētu uztvert šos skaitļus tikai kā atzīmi; tā vietā tie kalpo kā attīstības ceļvedis, lai palīdzētu jums noteikt turpmāko soļu prioritātes. Vērtējot kādu punktu, jūsu lēmumam jābalstās uz konkrētiem pierādījumiem no jūsu ikdienas darbības.

Jūs varat izmantot šādu loģiku, lai izprastu savu ceļu:

- **1. līmenis (Ārkārtīgi vāji):** nav pierādījumu, ka šis jautājums pastāv vai ir pat ticis apspriests. Jūsu mērķis: Izpratne.
- **2. līmenis (Zem vidējā):** jūs apspriežat šo jautājumu, bet vēl nav fizisku izmaiņu vai pierādījumu. Jūsu mērķis: Plānošana.
- **3. līmenis (Apmierinoši):** jūs esat ieviesuši šo risinājumu, bet neesat novērtējuši, cik labi tas darbojas, vai to tālāk pilnveidojuši. Jūsu mērķis: Formalizācija.
- **4. līmenis (Labi):** jautājums labi darbojas praksē, un jūs to regulāri novērtējat. Jūsu mērķis: Konsekvence.
- **5. līmenis (Ārkārtīgi labi):** tas ir īpašs jūsu kultūras iestādes spēks; tas ir inovatīvs un daļa no nepārtraukta attīstības cikla. Jūsu mērķis: Līderība.

Piezīme: jums jāizvairās no 3. līmeņa izmantošanas kā „vidusceļa” kompromisa. Ja neesat pārliecināti, stingri raugieties uz jūsu kultūras iestādes snieguma pierādījumiem.

Atgriezeniskās saites cikls: „Nekas par mums bez mums”

Centrālā daļa **pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolosarakstā ir iesaistīšanas** princips. Jums ir jāatsakās no pieņēmumiem par to, kas nepieciešams apmeklētājam ar redzes vai dzirdes traucējumiem, un patiesībā to viņam jāpajautā. Patiesa novērtēšana ir cikls, kas ietver:

- **Kopradi:** personu ar sensoriem traucējumiem iesaistīšanu jaunas izstādes vai digitālā rīka pašos agrīnajos plānošanas posmos.
- **Lietotāju testēšanu:** apmeklētāju ar invaliditāti aicināšanu testēt jūsu audiogidus vai tīmekļa vietni pirms to pabeigšanas.
- **Atgriezeniskās saites kanālus:** daudzu pieklūstamu veidu piedāvāšanu apmeklētājiem sūdzību vai ieteikumu sniegšanai, piemēram, izmantojot tīmekļa veidlapas, e-pastu vai tālruni.



5. attēls. Apmeklētāji koprades procesā mijiedarbojas ar izstādes saturu muzeja galerijā (Avots: Freepik, izmantojot magnific.com, „Exibicionismo”, skatīts 2026. gada 18. februārī).

Alternatīvais teksts: Daudzveidīga izpētes grupa, kurā piedalās cilvēki ar invaliditāti un bez tās, sadarbojas muzeja darbnīcā, lai pārbaudītu piekļūstamību.

Nepārtrauktas atgriezeniskās saites pamatojums:

Piekļūstamības ķēde

Jums jāuztver piekļūstamība kā notikumu ķēde. Cilvēkorientēts dizains (HCD) ir iteratīvs process, kas uztur apmeklētāju jūsu novērtēšanas centrā. Tā kā apmeklētāja pieredze sākas mājās un beidzas, kad viņš atstāj jūsu iestādi, jebkurš bojāts posms padara visu apmeklējumu par neveiksmīgu.

Piemēram, ja jūsu tīmekļa vietnē ir digitāls šķērslis (kā nepiekļūstama bilešu iegādes veidlapa), apmeklētājs, iespējams, nekad nenonāks līdz jūsu fiziski piekļūstamajai ēkai. Nepārtraukta novērtēšana ļauj jums stiprināt katru saskares punktu. Iekļaujot dublējošus uztveres kanālus — piemēram, sniedzot informāciju

ar teksta, audio un taustāmu modeļu palīdzību —, jūs nodrošināt, ka pat tad, ja viens posms vai uztveres kanāls nedarbojas, apmeklētājs joprojām var uztvert saturu un izbaudīt apmeklējumu.

Īstenošanas stratēģijas, risinājumi un rīcības plāni

Vērtējumu pārvēršana stratēģijā: jūsu daudzgadu plāna izveide

Kad esat aizpildījuši **piekļūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolsarakstu** un saņēmuši savus vērtējumus, jums šie rezultāti jāpārvērš formālā **Piekļūstamības rīcības plānā**. Jūsu vērtējumi nav gala atzīme, bet gan **attīstības ceļvedis**, kas parāda, kur vispirms koncentrēt savu enerģiju un resursus.

Ja jūsu biežākais vērtējums bija **1 vai 2**, jūsu kultūras iestāde atrodas **izpratnes un plānošanas posmā**. Šajā posmā jums par prioritāti jāizvirza „**1. Prioritātes**” šķēršļi, kas ir būtiskās izmaiņas, lai cilvēki varētu iekļūt pa jūsu galvenajām durvīm, piemēram, piekļūstama autostāvvietā, ieeja bez pakāpieniem un skaidras norādes. Ja jūsu biežākais vērtējums bija **4 vai 5**, jūs esat sasnieguši aktīvas attīstības vai iekļaušanas līderības posmu. Jūsu turpmākajiem soļiem jākoncentrējas uz padziļinātu kopradi, kurā personas ar sensoriem traucējumiem darbojas kā aktīvi partneri jūsu pētniecības un dizaina procesos, nevis tikai kā testēšanas subjekti.

Ieviešana praksē: praktiski ieteikumi

Lai nekavējoties pārietu pie efektīva plānošanas procesa, jums

jāseko šīm pamatstratēģijām, kas izriet no projekta metodoloģijas:

Pamatstratēģiju kontrolesaraksts

- ▶ Veiciet bāzes auditu: vismaz reizi gadā izmantojiet pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolesarakstu, lai identificētu fiziskos, digitālos un attieksmes šķēršļus, kas vēl nav novērsti.
- ▶ Nodrošiniet budžeta saistības: pārceļiet pieklūstamības izmaksas no „vienreizēja” projekta izdevuma uz pastāvīgu ikgadējā budžeta pozīciju tādiem pakalpojumiem kā audio apraksts un zīmju valoda.
- ▶ Ieviesiet sistemātiskas apmācības: nodrošiniet, ka visi darbinieki — tostarp apsardze, administrācija un vadība — saņem obligātas apmācības par invaliditātes etiķeti un komunikāciju ar personām ar sensoriem traucējumiem.
- ▶ Izveidojiet pastāvīgus atgriezeniskās saites kanālus: izveidojiet stabilu konsultatīvo grupu no ieinteresētajām pusēm ar invaliditāti, kas regulāri tiekas, lai novērtētu jūsu izstādes un digitālo piedāvājumu pirms to pabeigšanas.
- ▶ Īstenojiet iekļaujošus iepirkumus: atjauniniet savas iestādes rīcībpolitiku, lai pieprasītu, ka visi ārējie pakalpojumu sniedzēji, piemēram, tīmekļa dizaineri, sniedz pierādījumus, ka viņu produkti atbilst ES pieklūstamības standartiem.

Piemēri

Atkarībā no jūsu kultūras iestādes vides, šīs stratēģijas var pielietot dažādos radošos veidos:

Bibliotēkā vai teātrī: „Sensorā pastaiga”. Jūs aicināt vietējo iedzīvotāju ar redzes traucējumiem vai neuroatšķirīgu kopienas locekli izstaigāt jūsu telpu un pastāstīt par savu drošības un piederības sajūtu. Šīs pastaigas laikā jūs, iespējams, atklāsiet, ka, lai gan pie ieejas ir nobrauktuve, spīdīgo grīdu vai spilgtu



6. attēls. Sieviete bibliotēkā lasa grāmatu (Avots: Pixabay, izmantojot Pexels, ID: 256455, skatīts 2026. gada 18. februārī).

Alternatīvais teksts:

No mugurpuses redzama sieviete sēž un lasa grāmatu bibliotēkā, ko ieskauj līdz griestiem sniedzošies plaukti, pilni ar krāsainām grāmatām.

fluorescējošo gaismu atspīdums padara pārvietošanos neiespējamu cilvēkam ar redzes traucējumiem. Rīcība: lai atrisinātu šo problēmu, jūs iekļājat neatstarojošus grīdas celiņus vai uzstādāt regulējamu bezatspīduma apgaismojumu.

Kopsavilkums

Iepazīstoties ar šo nodaļu, jūs esat uzzinājuši, kā novērtēšanu pārvērst par spēcīgu instrumentu iekļaušanai. Šeit ir norādīti būtiskākie punkti, kas jums jāatceras:

Izmantojiet kontrolesarakstu kā savu ceļvedi: pieklūstamības plānošanas pašizvērtējuma kontrolesaraksts ir jūsu sākumpunkts, lai identificētu konkrētus šķēršļus sešās jomās: fiziskos, institucionālos, komunikācijas, attieksmes, digitālos un iesaistīšanas.

Nosakiet rīcības prioritātes ar vērtēšanu: izmantojiet skalu no 1 līdz 5, lai pārietu no vienkāršas izpratnes uz līderību. Ja jūsu vērtējums ir zems, vispirms koncentrējieties uz „1. Prioritātes” šķēršļiem, lai nodrošinātu, ka ikviens var vismaz iekļūt pa jūsu galvenajām durvīm.

Iekļaujiet multisensoro dublēšanu: lai informācija būtu patiesi piekļūstama, jums jānodrošina, ka būtiska informācija tiek sniegta, izmantojot vairāk nekā vienu uztveres kanālu (piemēram, tekstu un audio).

Nekas par mums bez mums: jūs nekad nedrīkstat minēt, kas apmeklētājam ir nepieciešams. Patiesi uzlabojumi notiek, kad novērtēšanas procesā jūs iesaistāt personas ar sensoriem traucējumiem kā līdzradītājus.

Terminu skaidrojums

Piekļūstamības ķēde

Secvența continuă de acțiuni pe care le face un vizitator, de la căutarea de dinainte de vizită pe site, până la ieșirea în siguranță din clădire.

Audio apraksts (AD)

Un serviciu care oferă o narațiune verbală a elementelor vizuale, pentru vizitatorii cu pierdere de vedere.

Vienkāršā valoda

Un mod clar de a scrie (nivel B2, conform CEFR), care evitā jargonul tehnic, astfel încât informația să fie ușor de înțelese de toată lumea.

Attīstības ceļvedis

Pakāpenisks plāns, kas parāda, kā organizācija, projekts vai iniciatīva virzīsies no pašreizējā stāvokļa uz vēlamā stāvokli. Tajā ir noteikti galvenie mērķi, būtiskākie posmi jeb atskaites punkti, kā arī īstenošanai nepieciešamās darbības un termiņi.

Atgriezeniskā saite

Informācija, viedokļi un novērojumi, ko apmeklētāji, personāls un citi dalībnieki sniedz par kultūras pieredzi. Tā palīdz iestādei identificēt šķēršļus, izprast sabiedrības faktiskās vajadzības un pastāvīgi uzlabot piekļūstamību, pakalpojumus un piedāvāto saturu.

Bibliogrāfiskās atsauces

Nodaļa 2

Mace, R. L., Hardie, G. J., & Place, J. P. (1997). *Accessible Environments: Toward Universal Design*. Center for Universal Design, North Carolina State University.

United Nations (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UNCRPD)*. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

Design for All Europe (EIDD) (2004). *The EIDD Stockholm Declaration*. <https://dfa-europe.eu/what-is-dfa/dfa-documents/stockholm-declaration/>

CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>

Nodaļa 3

ISO. ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems.

European Union. Directive (EU) 2019/882 on the accessibility requirements for products and services.

OHCHR. Convention on the Rights of Persons with Disabilities, Article 30.

European Union. Charter of Fundamental Rights of the European Union, Article 26.

UNICEF / SBC Guidance. Using Human-Centred Design and Guiding principles.

Nodaļa 5

Apple. (n.d.). VoiceOver user guide for Mac. Apple Support. <https://support.apple.com/en-euro/guide/voiceover/vo2682/mac>

ColourContrast.cc. (n.d.). Colour contrast checker. <https://colourcontrast.cc/?background=2f6b6d&foreground=ffffda>

Directive (EU) 2019/882 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on the accessibility requirements for products and services. (2019). Official Journal of the European Union, L 151, 70–115. <http://data.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj>

HCD4Health. (n.d.). Guiding principles. <https://www.hcd4health.org/guiding-principles>

NV Access. (n.d.). Download NVDA. <https://www.nvaccess.org/download/>

WebAIM. (n.d.). Contrast checker.

SenseAble gidas

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

WebAIM. (n.d.). WAVE browser extensions.
<https://wave.webaim.org/extension/>

World Wide Web Consortium. (2023). Web content accessibility guidelines (WCAG) 2.2.
<https://www.w3.org/TR/WCAG22/>

Nodaļa 6

European Accessibility Act - European Commission. Annexes 1, 2 and 3 (pdf)
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32019L0882>

Cieslik, E. (2024). Accessibility and Exhibit Safety: The Importance of Sensory Maps. (pdf)
https://ncp.si.edu/sites/default/files/ncp/files/PDFs/PEAS_2024%20Journal/CJX_PEAS_2024_11_cieslik-2024-accessibility-and-exhibit-safety-the-importance-of-sensory-maps.pdf

EIDD Stockholm Declaration – The EIDD Design for All Europe. The Stockholm Declaration (pdf).
https://dfaeurope.eu/wordpress/wp-content/uploads/2014/05/stockholm-declaration_english.pdf

EBU good practice for accessibility 2021-2022 - European Blind Union. Good Practice for Accessibility 2021–2022: Museums and Heritage Sites (pdf).
https://www.euroblind.org/sites/default/files/documents/ebu_good_practice_2021_2022_museums_and_heritage_sites_20220222.pdf

NEMO Toolkit - Network of European Museum Organisations (NEMO). A Toolkit for Museums Working Towards Inclusion. (pdf)
https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/topics/Museums_as_Social_Agents/Toolkit_for_Museums_working_towards_Inclusion.pdf

Avni et alii 2025 - Avni, Y., Danial-Saad, A., Sheidin, J., & Kuflik, T. (2025). Enhancing museum accessibility for blind and low vision visitors through interactive multimodal tangible interfaces. (pdf)
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581925000266>

Nodaļa 7

European Parliament and Council of the European Union. (2019). *Directive (EU) 2019/882 on the accessibility requirements for products and services (European Accessibility Act)*.
<https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj>

United Nations. (2006). Convention on the Rights of Persons with Disabilities.
https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convention_accessible_pdf.pdf

Nodaļa 8

ARCHES Participatory Research Group. (2019). *Towards a participatory research museum; A how-to guide on inclusive activities*.

Culture for All Service / For Culture on Equal Terms and The Finnish (2022). **Culture for All Service Accessibility and Diversity Checklist for Museums (1/2022)** *Accessibility and diversity checklist for museums* (Publication of Culture for All Service 1/2022). Culture for All Service & ICOM Finland. Retrieved from: https://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/checklists/Accessibility_and_diversity_checklist_for_museums.pdf

Dąbrowski, A., Filipowska, B., Jurczyk, M., Stachurski, R., Szymczak, M., Tumidajewicz, A., & Żrołka, P. (2024). **Digital Accessibility Report of European Museums**. *Digital accessibility report of European museums*. Wrocław: Kinaole Solutions.

European Parliament and Council of the European Union. (2019). **European Accessibility Act**. *Directive (EU) 2019/882 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on the accessibility requirements for products and services*.

Network of European Museum Organisations. (2022). **NEMO: Museums of Impact (MOI) and Diversity Checklists**. *MOI! Museums of Impact self-evaluation tool*. Retrieved from: <https://www.ne-mo.org/resources/moi-self-evaluation-tool>

National Endowment for the Arts. (2001). *Design for Accessibility: A Cultural Administrator's Handbook*.

UNICEF. (n.d.). **Rights-Based Approach to Disability**. *Disability inclusion – Frontline workers training package*.

World Wide Web Consortium. (2024). **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2** *Web content accessibility guidelines (WCAG) 2.2*.

Tekstu autori:

Turīnas Nedzirdīgo institūta fonds (Itālija)

Carolina Carotta, Silvia Doratiotto

„La Lliga” iekļaušanai (Spānija)

Ana Isabel Herranz Zentarski, María Elena Chapa de la Peña

Rumānijas Nacionālais vēstures muzejs (Rumānija)

Cristiana Tătaru

Nodibinājums „Invalidu un viņu draugu apvienība Apeirons” (Latvija)

Reinis Darkēvics, Nellija Repina

Projekta vadība un ievads

Marius Gabriel Neculae