# LESSONS LEARNED

## AUSGANGSLAGE

DSGVO

barrierefrei

Selbsthilfeorganisationen

Gefördert durch die Aktion Mensch Stiftung

## TESTNUTZER*INNEN

- guter und langer Prozess
- die App kann den bvkm unterstützen
- für die Hauptprojektphase: weitere Barrieren abbauen
- wünscht sich auch für andere Bereiche barrierefreie Apps
- Menschen mit und ohne Behinderung auf einer Veranstaltung
- wir haben schon vieles erreicht
- App ist ein Schritt zur Inklusion
- MmB brauchen länger für die Lernphase, vielleicht Schulung für App nötig

- Gleichbehandlung der Mitglieder wichtig
- wünscht sich App zur Testung für Hauptprojekt

## OUTPUT

## ZIELE

- Digitale Teilhabe und Empowerment stärken
- Weiterentwicklung der Selbsthilfe
- Niedrigschwelliger Zugang zur Selbsthilfeorganisation
- Kommunikations-, Informations- und Prozessvereinfachung
- Signalfunktion an andere IT-Dienstleister und Einrichtungen

Transparenz

Anpassung

Überprüfung

## AUSWAHL DER SELBSTHILFEORGANISATION

- ausreichend personelle Ressourcen
- Erfahrungen mit CMS
- Verknüpfung mit interner IT-Abteilung
- gemeinsame Ziele entwickeln und Zusammenarbeit definieren
- Verständnis aufbauen und Bedarfe erfragen
- Retrospektive

Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e.V. (DBSV)

bvkm. Bundesverband für körper- und mehrfachbehinderte Menschen e.V.

## EINBINDUNG DER ZIELGRUPPE

- Kontakt über Selbsthilfeorganisation wichtig für Verbindlichkeit
- Testphase: Vielfalt des Nutzer*innenfeedbacks anbieten (Zoom, vor Ort, Telefon, schriftlich)
- verständliche Fragen stellen
- Abdeckung unterschiedlicher Betriebssysteme
- gemeinsame Austauschformate schaffen und Kontakt im Einzelsetting
- mehr Austausch reduziert Berührungsängste

## KOOPERATIONSPARTNER

Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e.V. (DBSV)

- Projekt ist toll
- für DBSV war es wichtig, ein barrierefreies "Muster" zu erstellen, dass die Teilhabe voranbringt und nach dem Projekt auch anderen Organisationen zur Verfügung steht
- Umsetzung für nur eine Zielgruppe des DBSV nicht möglich
- Entwickler*innen haben Schwierigkeiten bei der Umsetzung von barrierefreien Anwendungen
- "barrierearm" ist nicht vertretbar
- Pilotphase als wichtiger Zwischenschritt
- Mindestanforderungen müssen für die Hauptprojektphase für den DBSV umgesetzt werden

vmapit

- Einnahme der Nutzer*innenperspektive wichtig, um Verbesserungen zu erzielen
- Ressourcen waren begrenzt
- Erwartungsmanagement hätte besser betrieben werden können
- Ziel der Pilotphase war es, zu schauen, wie weit wir mit den Ressourcen kommen
- für kurze Zeit und wenig finanzielle Mittel wurde viel erreicht
- Für Hauptphase: mehr Barrieren abbauen
- Chat barrierefreier zu gestalten, kann ein Ziel für die Hauptprojektphase sein
- Entwicklung von Apps als Standardapps, die maximal barrierefrei und bezahlbar sind (Skalierbarkeit)
- zunächste mit "schlanken" Apps starten
- Projekt sensibilisiert und ist ein Katalysator

bvkm. Bundesverband für körper- und mehrfachbehinderte Menschen e.V.

- Spaß und Herausforderung
- Balance zwischen den unterschiedlichen Bedarfen
- stetiger Abwägungsprozess
- Projekt hat Anschub geleistet für Digitalisierungsprozess
- weniger ist mehr (um u.a. die Pflege zu erleichtern)
- wie wird App tatsächlich genutzt?
- Partizipation ist wichtig
- große Vielfalt --> was ist tatsächlich relevant?
- Sichtbarkeit der Interessensvertretung kann durch App verstärkt werden
- App wird barrierearm
- digitale Teilhabe sagt sich so leicht, nun haben wir im bvkm "etwas zum Anfassen"
- Wunsch für Hauptprojekt: Synergieeffekte aus anderen Projekten

Digitalisierung = Veränderungsprozess
Bedarf der Anwendungspraxis

Transparenz, Offenheit, Fehlertoleranz von allen Beteiligten

Barrierefreiheit ist ein Prozess, bei dem alle mitgenommen werden müssen

Sensibilisierung für Herausforderungen und Bedarfe aller Beteiligten

iterative Vorgehensweise

## TECHNISCHES KONZEPT UND BARRIERENMANAGEMENT

-Schulungsbedarfe für CMS frühzeitig identifizieren
- Sensibilisierung für redaktionelle Barrierefreiheit
- BITV 2.0 bzw. DIN EN 301 549 als Grundlage der Entwicklung hilfreich
- Selbsttests und externe BITV Tests zur Überprüfung
- Tests mit Testnutzer*innen für Erkenntnisse der Accessibility und Usability notwendig
- gemeinsames Dokument zur Priorisierung der Barrieren anhand von Einschätzung des Nutzens und Aufwands des Abbaus der Barrieren
- Hauptzielgruppe im Blick behalten (Funktionen, die für die eine Zielgruppe bessere Usability darstellt, könnte für andere Zielgruppe Barrieren erzeugen)
- über Bedienungshilfen im Smartphone informieren
- Transparenz über Barrieren herstellen (Erklärung und Feedbackmechanismus)
- iterative Vorgehensweise mit regelmäßigem Nutzer*innen- und Expert*innenfeedback

## ERHEBUNG DER ANFORDERUNGEN (FACHKONZEPT)

- Definition der Hauptzielgruppe
- welchen Mehrwert kann App für Selbsthilfeorganisation und für Zielgruppe darstellen?
- Abgleich mit Zielgruppe
- wie können Anforderungen an Barrierefreiheit durch Testnutzer*innen für Entwickler*innen besser greifbar gemacht werden?
- Verdeutlichung der Chancen einer DSGVO-konformen App im Vergleich zu Whatsapp & Co.
- Priorisierung der Funktionen
- mit wenigen Funktionen starten mit Perspektive auf Erweiterung

## PROJEKTBETEILIGTE

DER PARITÄTISCHE GESAMTVERBAND

vmapit

Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e.V. (DBSV)

bvkm. Bundesverband für körper- und mehrfachbehinderte Menschen e.V.

Projektbeirat

Testnutzer*innen

## WIE KÖNNEN WIR DIE ZIELERREICHUNG FÖRDERN?

**Apps & Co – Mehr Teilhabe durch digitale Barrierefreiheit**
Chancen und Herausforderungen für Nutzer*innen, Entwickler*innen und Entscheider*innen

Dr. Susanne Dirks, TU Dortmund

- Menschen mit Behinderungen müssen auch bei der Anforderungsanalyse integriert werden
- Barrierefreiheit sollte von Anfang an bei Projekten mit entsprechenden personellen,zeitlichen und finanziellen Ressourcen eingeplant werden
- digitale Teilhabe und Barrierefreiheit müssen stärker in die Curricula von IKT-Studiengängen integriert und die Öffentlichkeit für die Thematik sensibilisiert werden

**Digitale Teilhabe stärken: Pilotprojekt für barrierefreie Apps in der Selbsthilfe**