

# Projektsteckbrief „Digitale Freizeitbörse“

## Wer sind wir?



Tobias Alraun



Lucas Kleibel



Nadine Oeser



Jannis Lührs

## Wer ist unser Kunde?

Der Verein der Lebenshilfe Berchtesgadener Land bietet Einrichtungen und Dienste zur Begleitung und Förderung für Menschen mit geistiger- und mehrfacher Behinderung und deren Angehörigen in den Bereichen: Wohnen, Wohnhäuser, Ambulantes unterstütztes Wohnen, betreutes Wohnen in Familien, offene Hilfen, Kurzzeitpflege, Senioren, Fördern und Arbeiten an.

### Unsere Hauptansprechpartner:



Karin Wallner  
Fachdienst Pädagogik



Reinhold Lay  
Büro für  
Leichte Sprache



Maria Eisl  
Mitarbeiterin der rOBA  
& Social-Media-  
Managerin bei LH BGL



Andrea Inneberger  
Einrichtungsleitung  
Wohnhäuser:  
Obertheisendorf,  
Adelstetten, Thundorf

## Unser gemeinsames Ziel:

In unserem Projekt ging es darum ein fachliches und darauf aufbauendes technisches Konzept für eine digitale Freizeitbörse zu entwickeln. Die Besonderheit des Projektes war, dass die Freizeitbörse für Menschen mit jeglichen geistigen und körperlichen Beeinträchtigungen weitestgehend barrierefrei bedienbar sein soll.

Ziel war es, das die Bewohner der Lebenshilfe Berchtesgadener Land und andere externe Personen mit Beeinträchtigungen eine App/Webseite an die Hand bekommen, um sich vor allem selbstständig und barrierearm über Freizeitaktivitäten in ihrer Region informieren und anmelden zu können.

## Welche Ergebnisse haben wir erzielt?

Konkret bedeutete dieser besondere Kontext für unser Projekt sich bewusst zu machen, welche Barrieren existieren und mit welchen Lösungen sie abgebaut oder vermindert werden können.

Zunächst erstellten wir ein eEPK-Modell zum IST-Zustand, um einen Überblick darüber zu bekommen wie Bewohner sich derzeit über Freizeitangebot informieren bzw. wie sie informiert werden. Anschließend haben wir den SOLL-Zustand, ebenfalls mittels eines eEPK-Modells erstellt.

Parallel beschäftigten wir uns auch damit ein Gefühl für Menschen mit starken Beeinträchtigungen zu bekommen. Um uns ein Bild von den Bewohnern der Lebenshilfe BGL zu machen, besuchten wir zusammen mit unseren Auftraggebern ein paar Wohnheime. Dort führten wir Gespräche mit den Bewohnern und Betreuern, wodurch wir erfuhren, welche Art von Freizeitaktivitäten ihnen besonders gefallen.

Daraus und aus Recherchen zu spezifischen Beeinträchtigungen entwickelten wir Personas. Diese sollten stellvertretend für die echten Bewohner aufzeigen, welche Probleme ihre Beeinträchtigungen mit sich bringen und welche Bedürfnisse sie haben.

Nun ging es an die Aufgabe in Recherchen herauszufinden, wo wir Informationen zum Thema Barrierefreiheit herbekommen und letztlich wie man barrierefreiere Webseiten entwirft. Auch beobachteten wir, ob es schon ähnliche Projekte gab, und verschafften uns ein Überblick über Webseiten von anderen Anbietern. Als das abgeschlossen war, erstellten wir eine umfassende Liste mit Kriterien (Best Practices), die barrierefreie bzw. barrierearme Webseiten erfüllen müssen.

In der Endphase des Projektes loteten wir mittels weiterer Recherchen und Gesprächen mit Zuständigen für die derzeitige Webseite der Lebenshilfe BGL aus, wie sich das Projekt konkret technisch umsetzen lässt.

Auch fertigten wir einen Klick-Dummy an, welcher visualisieren soll wie später die Webseite für den Desktop und noch wichtiger für mobile Geräte aussehen kann. Letztlich führten wir unsere Recherchen und Ergebnisse in einem Konzept zusammen, welches einerseits alle fachlichen und die darauf aufbauenden technischen Aspekte enthält.

Lieferobjekte:



## Fazit

Dieses Projekt von und mit der Lebenshilfe Berchtesgadener Land war für uns alle eine sehr wertvolle und lehrreiche Erfahrung. In der wir nicht nur was Neues zu dem uns unbekanntem Bereich Consulting lernen durften, sondern gleichzeitig uns auch dem sehr interessanten Thema Barrierefreiheit im Internet widmen konnten. Das Projekt konnte dank des guten Zusammenhalts im Team und der engen Zusammenarbeit mit unseren Auftraggebern erfolgreich umgesetzt werden. So konnten wir eine gute Grundlage zum Entwickeln der Webseite für das nächste studentische Team schaffen, die sich im nächsten Semester um die Umsetzung kümmern.