

BARRIEREFREI IN DIE ZUKUNFT:

ENTWICKLER DES „NEUE NÄHE“-
HACKATHONS IM INTERVIEW

WIE KANN TECHNOLOGIE DAZU BEITRAGEN,
BARRIEREN ABZUBAUEN UND DEN ALLTAG
VON MENSCHEN MIT UND OHNE BEHINDE-
RUNG ZU ERLEICHTERN?

Diese Frage stand im Mittelpunkt des ersten „Neue Nähe“-Hackathons von Aktion Mensch und Microsoft Deutschland. Entwickler und Menschen mit Behinderung arbeiteten dabei im November 2016 gemeinsam an softwarebasierten Lösungen für mehr Barrierefreiheit und Teilhabe.

Das Ergebnis: Zehn wegweisende Projekte und drei Preisträger, deren Lösungsansätze im Rahmen einer feierlichen Verleihung ausgezeichnet wurden. Doch was ist vier Monate nach der Preisverleihung eigentlich aus den prämierten Projekten geworden? Wir haben bei den Entwickler-Teams nachgefragt:

Team Werner: „Wir bereiten aktuell die Bereitstellung der Software vor. Dazu gehört auch eine öffentliche Webseite. Außerdem braucht der aktuelle Stand der Software noch etwas Feinschliff.“

Auch das Team Emotionserkennung arbeitet daran, sein Projekt Open-Source zu stellen und klärt dazu aktuell die lizenzrechtlichen Fragen. „Sobald das *gesehen ist, freuen wir uns über weitere Entwickler, die Lust haben, sich bei dem Projekt einzubringen.*“

Bei den Good-Vibrations-Entwicklern stehen dagegen momentan noch alle Zeichen auf die laufende Bewerbungsphase für das Microsoft Accelerator Programm. „Danach geht es dann an die Weiterentwicklung unserer Idee.“

Im Mittelpunkt steht dabei für alle Entwicklerteams eine Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Nutzer – für Good Vibrations zunächst über die Entwicklung eines zuverlässigen Prototyps: „Damit möchten wir in den Feldtest mit den entsprechenden Zielgruppen gehen, um das finale Produkt optimal auf die Bedürfnisse der späteren Anwender ausrichten zu können.“

Zeitlich ehrgeizige Ziele haben die Entwickler des Projekts Emotionserkennung: „Wir streben an, dass bis Mitte des Jahres eine Software zur Verfügung steht, die man sinnvoll einsetzen und praktisch testen kann.“



Projekt:

„Good Vibrations“, Berlin

Ziel:

Wahrnehmbarkeit von Alltags-
tönen und Signalen für
Menschen mit Hörbehinderung

Lösung:

Ein Programm, das Geräusche per Vibration auf ein speziell konzipiertes Armband überträgt – und dem Nutzer via Smartphone anzeigt, um welchen Alltagslaut es sich handelt

Team Werner ist sogar schon einen Schritt weiter und plant, „dass im ersten Halbjahr 2017 die erste fertige Version mit ein paar Grundfunktionalitäten kostenlos zum Download angeboten werden kann.“

Die Weiterentwicklung der Projekte läuft also auf Hochtouren – und die Entwickler haben auch schon die nächsten Ideen im Hinterkopf. Projekt Werner beispielsweise ist durch eine Plug-In-Architektur ganz leicht erweiterbar.

„Zum Beispiel könnte man Internet-der-Dinge-Lösungen integrieren, sodass ein Anwender selbstständig den Fernseher oder das Licht ein- und ausschalten kann.“

Auch die beiden anderen Teams sehen noch viel Potenzial, mit Technologie zu mehr Barrierefreiheit beizutragen. Für die Programmierer der Emotionserkennung beispielsweise auf dem Gebiet des Maschinellen Lernens: „Hier findet gerade eine Revolution dessen statt, was intelligente Software dabei leisten

Projekt:

„Emotionserkennung“,
Raum Nürnberg

Ziel:

Emotionen und Verhalten anderer für Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen erkennbar und verständlich machen

Lösung:

Visualisierung von Emotionen mithilfe einer Bodytracking-Software, Kopplung mit Spracherkennungssoftware für Diskrepanzen zwischen verbaler und nonverbaler Kommunikation

kann, die Umwelt zu verstehen. Man sollte daran forschen, wie diese Entwicklung zur Beseitigung von Barrieren beitragen kann.“

Aus Sicht des Teams von Good Vibrations sollte bei allen Entwicklungen aber auf jeden Fall im Fokus stehen, „ganz gezielt Lösungen für bekannte Probleme im alltäglichen Leben zu finden, die sich auf den Anwender fokussieren.“ Ein klares Plädoyer also für die Arbeit in inklusiven Teams.

Wie das aussehen kann:
[www.aktion-mensch.de/
neuenaeche/hackathon](http://www.aktion-mensch.de/neuenaeche/hackathon)

Projekt:

„Werner“, Raum Ingolstadt

Ziel:

Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeit für Menschen mit schweren Spastiken und anderen gravierenden körperlichen Einschränkungen

Lösung:

Open-Source-Anwendung, die auf Basis der Gesichtserkennung über eine 3-D-Kamera per Mundbewegung gesteuert werden kann