

# Design für Analphabeten

Pascal Knüppel, Dirk Evers, Jan-Bernd Vosteen

22.01.2013

# Inhaltsverzeichnis

- 1 Einleitung
  - Was ist Analphabetismus?
- 2 Analphabeten im Alltag
  - Probleme der Analphabeten
- 3 Design Entwicklung
  - Vorgehensweise
  - Texterstellung

# Was ist Analphabetismus?

- Das nicht- bis nur teilweise Beherrschen vom Lesen und Schreiben
- Weltweit ca. 775 Millionen Analphabeten (Stand 2012)
- Deutschland ca. 7,5 Millionen Analphabeten (Stand 2012 ca. 6%)

# Arten des Analphabetismus

- primärer Analphabetismus
  - Wenn man das Lesen und Schreiben nie gelernt hat
- sekundärer Analphabetismus
  - Wenn das Lesen und Schreiben wieder verlernt wurde
- Semianalphabetismus
  - Wenn man lesen, aber nicht schreiben kann
- funktionaler Analphabetismus
  - Wenn man einzelne Worte versteht, aber mit langen Texten und deren Zusammenhängen massive Schwierigkeiten hat

# Gründe des Analphabetismus

- 1 Mangelnde Bildung
- 2 Legasthenie
  - Eine Störung der auditiven und visuellen Wahrnehmungsverarbeitung.
- 3 Dyslexie
  - Wörter und/oder Texte, werden cognitiv nicht richtig verstanden.
- 4 Argrafie
  - Wörter können nicht geschrieben werden, trotz normalen Intellekts und guter Handmotorik

# Zielgruppe

# Wie Analphabeten unerkant bleiben

- Erfinden von Ausreden
  - “ich habe meine Brille vergessen“
  - “meine Hand tut weh“
- auswendig lernen
  - Beispiel: Fahrgastbetreuerin bei der S-Bahn  
lernte alle Fahrzeiten und Verbindungen auswendig

# Ängste vieler Analphabeten

- Ablehnung
- Als dumm bezeichnet zu werden
- Verspottung
- vor Bestrafung
  - als Kind bspw. in der Schule
  - als Erwachsener bspw. durch Jobverlust



# Vorgehensweise bei der Design-Entwicklung

## ■ Befragungen, Tests und Studien

# Vorgehensweise bei der Design-Entwicklung

- Befragungen, Tests und Studien
- Kontinuierliche Zusammenarbeit mit Probanden

# Vorgehensweise bei der Design-Entwicklung

- Befragungen, Tests und Studien
- Kontinuierliche Zusammenarbeit mit Probanden
- Text kann nicht verwendet werden →  
anderes Interface benötigt

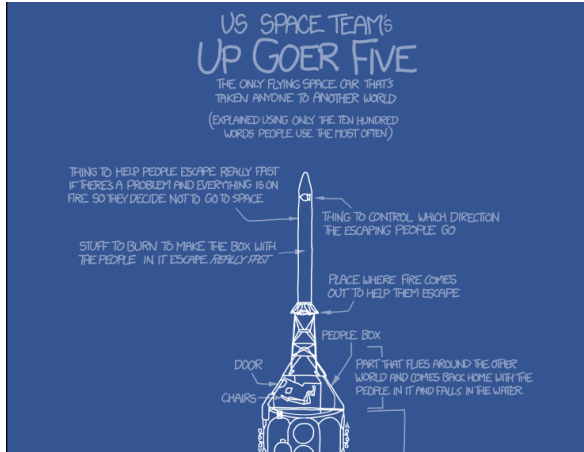
# Vorgehensweise bei der Design-Entwicklung

- Befragungen, Tests und Studien
- Kontinuierliche Zusammenarbeit mit Probanden
- Text kann nicht verwendet werden →  
anderes Interface benötigt
- Welche Möglichkeiten bieten sich an?

# Vorgehensweise bei der Design-Entwicklung

- Befragungen, Tests und Studien
- Kontinuierliche Zusammenarbeit mit Probanden
- Text kann nicht verwendet werden →  
anderes Interface benötigt
- Welche Möglichkeiten bieten sich an?
- Audio- und Bildkommunikation als einzige Möglichkeiten.

# Einfache Sprache



# Einfache Sprache

- angemessene Leseschwierigkeit
  - Satzlänge
  - Wortlänge
  - Vokabular
- Sprache im Aktiv
- nur Schlüsselinformationen

# Was ist Invisque?

- Prototyp zur interaktiven und anschaulichen Suche
- Basierend auf Schreibtisch und Karteikarten Metapher
- Für „Leseschwache“in Industrienation



# Design Gedanken

- kleine Informationsstücke
- aufgeräumte Darstellung („page clutter“)
- Freiraum und Farbe
- Animationen
- Verschachtelung verringern

# Evaluation

- 24 Testpersonen
- zwölf Frauen und zwölf Männer
- zwölf „Lesestarcke“ und zwölf „Leseschwache“
- zwischen 35 und 50 Jahre alt
- zwischen fünf und zehn Stunden Computer- und Internetnutzung in der Woche

# Demo

Ende  
Vielen Dank