

SHUFFLE

Using Design Thinking Methods in Developing a
Digital Accessibility Resource Website

Was ist unser Ziel?

Webseite aufbauen:

- Sensibilisierung für Bedarfe von Studierenden
- Virtuelle Begegnung mit Studierenden mit individuellen Bedarfen
- Ressourcen für digitale Barrierefreiheit bereitstellen

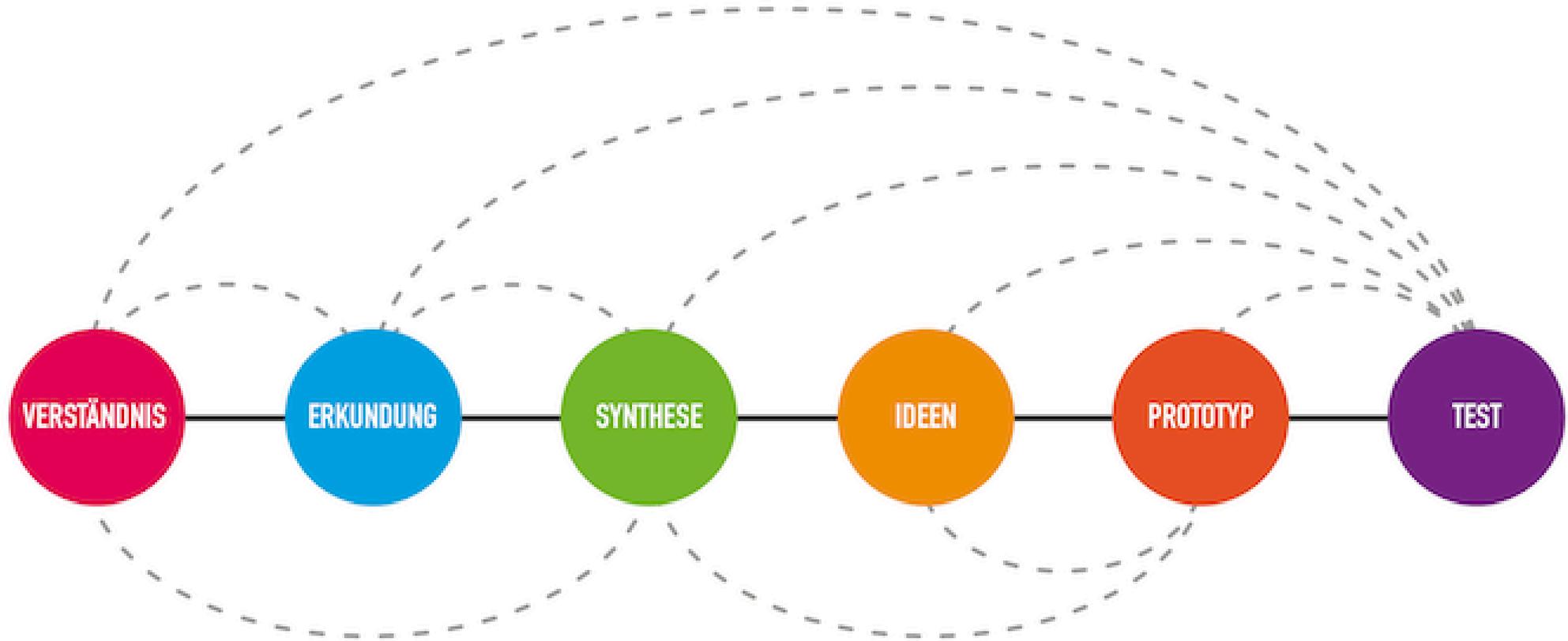
Virtuelle Begegnung ermöglichen

Personas:

- Künstliche Personen, die ihre Sicht vertreten
- Auf der Basis von Daten: Interviews, Statistik, Forschung
- Zentral: Co-Design mit Expert*Innen in eigener Sache

Design Thinking

- Probleme lösen mit Empathie, Kreativität und Feedback-Schleifen



Unser Weg bis jetzt:

- Nov 21: Teamworkshop – Sichtweisen einholen, Problem definieren
- Winter 21: Interviews mit Lehrenden
- Jan 22: Quantitative Erhebung mit SmiBs und Lehrenden
- Feb 22: DesignWorkshop mit SmiBs – Erstellung erster Prototypen

Wie geht es weiter?

- Nächste Iteration der Persona-Prototypen: Figma-Clickdummys
- Weitere Ausarbeitung der unterschiedlichen Personas
- Feedback von Expert*Innen in der Lehre
- Feedback von SmiBs