

Define – digital equipment for inclusive empowerment - Johannes Strelka-Petz & Erich Schmid

Der Blindenverband (BSVWNB) macht Digitale Produktion (3D-Druck) in den offenen Werkstätten (Makerspaces HappyLab und metalab) für blinde und sehbehinderte Menschen ab 9.2022 zugänglich. Wir laden alle interessierten Personen ein, mit uns innerhalb eines Jahres eine Braille-Tastatur für Smartphone und PC von blinden für blinde Menschen zu entwickeln.

Das Problem und die Chancen

Durch den Fachkräftemangel und die Digitalisierung der Arbeit (Homeoffice, Covid-19-Pandemie) ist Arbeit für behinderte Menschen mit digitalen Kompetenzen besser zugänglich geworden. Wir brauchen JETZT diese Kompetenzen.

Unsichere Lieferketten brauchen lokale, nachhaltige Produktion. Die Maker-Bewegung bringt kurze Wege, kleine Stückzahlen, maßgeschneiderte und reparierbare Produkte. Immer mehr offene Werkstätten mit digitaler Fertigungstechnologie (Makerspaces) ermöglichen Zugang zu angepasster Technologie und Innovation. Konsument und Produzent verschmelzen zum Prosument.

Der Maker-Bewegung fehlt Vielfalt. Sie öffnet sich jetzt Menschen anderen Geschlechts, Alters, Herkunft und sexueller Orientierung. Doch Menschen mit Behinderungen stoßen dabei noch immer auf Barrieren.

Gemeinsame Herausforderungen fördern Inklusion. Lösungen müssen von und mit den Betroffenen Menschen gestaltet werden. Der glatte Smartphone-Touchscreen bietet keine fühlbaren Orientierungspunkte und ist daher bei Texteingabe mühsam. Bisher konnte eine Braille-Tastatur nicht selbstständig von blinden Menschen hergestellt werden.

Die Lösung

Define – digital equipment for inclusive empowerment – heißt das vom Digitalisierungsfonds Arbeit 4.0 der AK Wien geförderte Projekt.

Angestrebte Ziele: Open-Source Braille-Tastatur mit inklusiver Bauanleitung als neues Hilfsmittel, Sensibilisierung der Maker-Bewegung, inklusive und einfach zu bedienende Werkzeuge, Leitfaden für barrierefreie Makerspaces, Verbesserung des Zuganges zu digitaler Produktion (3D-Druck, Elektronik, Programmieren), Makerspaces und zur Maker-Bewegung für blinde und sehbehinderte Menschen.

Diese Ziele sollen erreicht werden durch viele kleine Schritte: partizipatives Design, Prototypenserie, 17 Workshops und 5 Online Meetings mit Schüler:innen des Bundes-Blindenerziehungsinstitutes (BBI) sowie mit blinden und sehbehinderten Menschen in den Makerspaces.