

Modul **Grundlagen der digitalen Barrierefreiheit**

Inhalte

Sie erfahren, wie Sie den Zugang zu digitalen Technologien, Produkten, Informationsmedien und Services barrierefrei gestalten. So schaffen Sie neben der Einhaltung rechtlicher Standards auch die Voraussetzungen dafür, eine größere Kundengruppe zu erreichen.

Die Teilhabe am gesellschaftlichen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben hängt in der Digitalisierung davon ab, online alle Möglichkeiten nutzen zu können. Für eine Vielzahl an Menschen ist dies jedoch nicht möglich, da digitale Medien häufig nicht barrierefrei gestaltet sind.

Das Modul basiert auf der Europäischen Norm 301 549, auf die EU-Richtlinien zur Barrierefreiheit verweisen, die für öffentliche Einrichtungen gelten. Ausgehend davon werden Ihnen die Grundlagen für die barrierefreie Entwicklung digitaler Medien wie z.B. Webseiten, Dokumente, Software, mobile Apps, vermittelt. Sie erhalten ein Verständnis für die Probleme, die Menschen mit Behinderungen und ältere Menschen bei der Bedienung digitaler Medien haben können, und lernen technische Konzepte kennen, um Ihre Medien barrierefrei zu gestalten.

Dozent

Prof. Dr. Gottfried Zimmermann

Lernziele

- Sie kennen die grundsätzlichen Bedürfnisse von Benutzern bei der Mensch-Computer Interaktion, und die funktionalen Bedarfe für digitale Interaktionssysteme.
- Sie kennen und verstehen verschiedene Modelle von Behinderung und die häufigsten Arten von Behinderungen. Sie kennen technische Hilfsmittel und Adaptionstrategien, und können sie hinsichtlich ihrer Effektivität für bestimmte Behinderungen bewerten.
- Sie verstehen außerdem die Prinzipien der Barrierefreiheit für Hardware, Software, mobile Apps, Terminals, geschlossene Systeme, Produktdokumentationen, Support-Dienstleistungen, Relaisdienste und Notrufsysteme.
- Sie kennen die für Barrierefreiheit relevanten Gesetze auf verschiedenen Ebenen (geographisch, Anwendungsbereiche) und können sie auf konkrete Projekte anwenden.



Lernsetting

- Präsenzveranstaltungen für Kickoff, Reflektion und Abschluss
- Wöchentliche synchrone Web-Meetings über Adobe Connect
- HdM-interne Moodle-Plattform für interne Diskussionen, Unterlagen und Übungsaufgaben
- Ergänzend: Öffentliche MOOC-Lernplattform für Lerninhalte (Texte, Audios, Videos, Quizze)

Laufzeit des Moduls

Zwischen Oktober 2019 und Januar 2020

Präsenz- termine

Freitag, 11.10.2019
Freitag, 08.11.2019
Freitag, 31.01.2020



Zielgruppe

Designer und Entwickler für digitale Medien, Projektmanager für Software- und Digitalisierungsprojekte, Experten für Usability und Barrierefreiheit, Behindertenbeauftragte, Beauftragte in Verwaltung und Behörden



Umfang

Das Modul kombiniert drei Präsenztage mit einer mehrmonatigen Online-Phase.

Für den Abschluss des Moduls mit einem Hochschulzertifikat (inkl. Prüfung) ist ein Gesamtaufwand von ca 180 Stunden veranschlagt. Dies entspricht einem Äquivalent von 6 ECTS.



Kosten

Die Gebühr für das Modul beträgt 1200 Euro und 100 Euro Prüfungsgebühr. Verpflegung und Seminarunterlagen sind in den Teilnahmegebühren enthalten. Persönliche Aufenthalts- und Reisekosten sind von den Teilnehmenden selbst zu tragen. Kosten für Weiterbildung (Entgelte, Reise, Unterkunft) können steuerrechtlich geltend gemacht werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Bildungsurlaub zu beantragen.

