

Independo Socialize

Independo

| | | | |
|---------------------------------|--|------------------------|---------------|
| Programm / Ausschreibung | IWI 24/26, IWI 24/26, Impact Innovation Ausschreibung 2024 | Status | abgeschlossen |
| Projektstart | 02.09.2024 | Projektende | 01.09.2025 |
| Zeitraum | 2024 - 2025 | Projektlaufzeit | 13 Monate |
| Keywords | | | |

Projektbeschreibung

Das Projekt zielt darauf ab, die Barrieren und Bedürfnisse von Menschen mit Lernschwierigkeiten bei der Nutzung von Social Media zu verstehen und zu analysieren, indem ein Design Thinking Prozess durchgeführt wird. Wir werden die Herausforderungen bei der aktuellen Nutzung identifizieren, ihre Bedürfnisse hinsichtlich Social Media erfassen und darauf basierend einen Prototyp im Co-Design entwickeln, der es der Zielgruppe ermöglicht, ihre Inhalte effektiv zu teilen. Dieser Prototyp wird abschließend getestet, um sicherzustellen, dass er den Bedürfnissen der Nutzer*innen entspricht und deren soziale Teilhabe verbessert.

Endberichtkurzfassung

Im Projekt Independo Socialize wurde ein umfassender Design-Thinking-Prozess durchgeführt, dessen Ziel darin bestand, die bestehenden Hürden bei der Nutzung von Social Media für Menschen mit Lernschwierigkeiten zu identifizieren und ihre Bedürfnisse im Hinblick auf das Festhalten und Teilen von Erlebnissen zu verstehen. Besonders zentral war dabei die Frage, mit wem und welche Inhalte die Zielgruppe teilen möchte, um im späteren Prototyp eine klar begründete konzeptionelle Richtung einschlagen zu können.

Im Rahmen der Problemanalyse und Ideenfindung wurden Workshops in sechs Institutionen in Deutschland und Österreich durchgeführt, kombiniert mit ergänzenden Online-Sessions. Dabei wurden Menschen mit Lernschwierigkeiten aktiv in alle Schritte eingebunden. Die gesammelten Ideen wurden anschließend strukturiert, mittels Impact/Feasibility-Matrix bewertet und in mehreren Dot-Voting-Workshops gemeinsam mit allen Akteur:innen priorisiert. Als eindeutig favorisiertes Konzept ging dabei das digitale Erlebnis-Journal hervor.

Auf dieser Grundlage wurde ein inklusiver, visuell zugänglicher High-Fidelity-Prototyp des Journals entwickelt, der die zentralen Funktionen Erlebnisse festhalten, Ziele dokumentieren und Inhalte sicher und mit dem sozialen Umfeld teilen abbildet. Der Prototyp wurde in iterativen Schleifen weiterentwickelt, zunächst in Expert Sessions geprüft und anschließend in zwei Einrichtungen mit insgesamt 15 Personen umfassend vor Ort getestet. Die Erkenntnisse aus diesen Tests führten zu gezielten Verbesserungen bei Navigation, Barrierefreiheit, Kontrast, Symbolgrößen und in der Usability für Menschen mit

Lernschwierigkeiten.

Alle Ergebnisse wurden in einer strukturierten Case Study dokumentiert, die den gesamten Design-Thinking-Prozess sowie die konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen transparent darstellt. Gemeinsam mit dem Entwicklungsteam wurde eine technische Roadmap für die Weiterentwicklung des Prototyps und die Umsetzung einer mobilen Anwendung des Journals erstellt und übergeben. Der final überarbeitete Prototyp wird derzeit, unterstützt durch eine Folgefördern, zu einer marktfähigen mobilen Anwendung weiterentwickelt.

Projektpartner

- Independo GmbH