

## Sachbericht für das Projekt: „KuDiMo – Kultur Digital Barrierefrei“

*Kapitel und Titel: 0810 / 68569*

Zeitraum: 13. August 2020 bis 31. Januar 2021

Durchgeführt von: Handiclapped - Kultur Barrierefrei e.V.  
in Kooperation mit MusicTech Germany

Gefördert durch: Senatsverwaltung für Kultur und Europa  
Paritätischer Wohlfahrtsverband Berlin  
Stiftung Pfefferwerk

Ansprechpartner: Thorsten Hesse  
thorsten@handiclapped-berlin.de  
Fon: 0179 137 1073



## Inhaltsverzeichnis

<b><u>KURZE ZUSAMMENFASSUNG.....</u></b>	<b>3</b>
<b><u>KOOPERATIONSPARTNER .....</u></b>	<b>3</b>
<b><u>ERGEBNISSE FRAGEBOGENAKTION .....</u></b>	<b>4</b>
<b>CHALLENGES FÜR DEN HACKATHON.....</b>	<b>7</b>
<b><u>DER HACKATHON / BREAKATHON.....</u></b>	<b>7</b>
<b>TEILNEHMER:INNEN .....</b>	<b>7</b>
<b>ERGEBNISSE .....</b>	<b>9</b>
WING BUDDY.....	10
TICKET FÜR ALLE.....	11
EASYLINGO.....	12
KUDIBA-VERZEICHNIS .....	12
<b><u>SICHTBARKEIT DES PROJEKTES.....</u></b>	<b>14</b>
<b>WEBSEITE.....</b>	<b>14</b>
<b>SOZIALE NETZWERKE.....</b>	<b>14</b>
<b>BERICHTERSTATTUNG .....</b>	<b>15</b>
<b><u>10 KONKRETE ERGEBNISSE .....</u></b>	<b>17</b>
<b><u>KOMMENTAR ZUR DURCHFÜHRUNG ALS ONLINE-EVENT .....</u></b>	<b>18</b>
<b><u>NUTZEN DES PROJEKTES IN BEZUG AUF DIE FÖRDERKRITERIEN .....</u></b>	<b>19</b>
<b>DIGITALE KOMPETENZ .....</b>	<b>19</b>
<b>LANGFRISTIGE WIRKUNG.....</b>	<b>20</b>
<b><u>WEITERFÜHRENDE LINKS.....</u></b>	<b>21</b>

## Kurze Zusammenfassung

Das Projekt KuDiBa - Kultur Digital Barrierefrei wurde konzipiert, um die kulturelle Teilhabe von Menschen mit Beeinträchtigungen zu verbessern. Es sollte Kulturschaffende und Ihr Publikum, Menschen mit und ohne Behinderung zusammenbringen. Es sollte sie außerdem befähigen digitale Hilfsmittel bei Ihrer täglichen Arbeit einzusetzen. Bereits existierende digitale Hilfsmittel sollten dabei gesammelt und zusammengestellt werden. Ansätze zu neuen digitalen Tools sollten im Rahmen eines Hackathons erstellt werden. Im Folgenden beschreiben wir, wie wir aus unserer Sicht alle Projektziele erfolgreich umsetzen konnten.



## Kooperationspartner

Es wurden 32 Vereine, Einrichtungen und Unternehmen aus IT, Musik und Veranstaltungswirtschaft als Kooperationspartner gewonnen. Sie halfen bei der Bewerbung des Fragebogens, des Hackathons und bei der Durchführung. Viele davon wurden erstmalig miteinander verknüpft und arbeiteten teils eng in Arbeitsgruppen zusammen.

Namentlich waren dabei:

### **Ableton**

Association For Electronic Music

### **BeCode.org**

Berlin Music Commission eG

### **Clubcommission Berlin e.V.**

dynamis e.V. Berlin

deinetickets.de

Förderband e.V.

fokus digital GmbH

Fundament Wohnen gGmbH

### **GERMANTECH**

Grenzen Sind Relativ e.V.

Hackathons International

Instruments Of Things

Inklusion muss laut sein

KulturLeben Berlin

### **Landesmusikrat Berlin e.V.**

Le Wagon

mog61 e.V.

ovau design

Paritätischer Wohlfahrtsverband Berlin

Platz da!

SIBB e.V. - ICT & Digital Business

Association Berlin & Brandenburg

Servicestelle Jugendbeteiligung e.V.

Soundbrenner

SOZIALHELDEN e.V.

Stiftung Pfefferwerk

Lautsprecher Teufel

Playtronica / Wallifornia

WISE

Zukunftssicherung Berlin e.V.

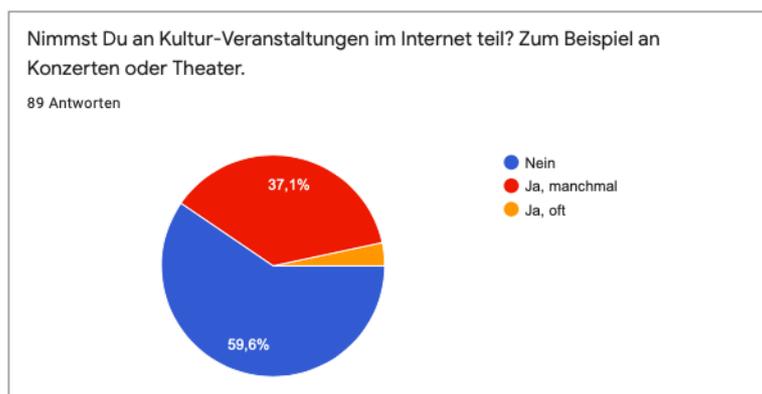
## Ergebnisse Fragebogenaktion

Um die Bedarfe der Zielgruppe zu erheben wurde eine Fragebogenaktion on- und offline durchgeführt. Der Fragebogen stand Menschen mit und ohne Beeinträchtigung offen. Er wurde überwiegend von Menschen mit Beeinträchtigung ausgefüllt.

Als Rückläufer haben wir 94 ausgefüllte Fragebögen und über 10 nicht formelle Kommentare/Rückläufer per E-Mail und Telefon auswerten können. Es wurde keine Belohnung für das Ausfüllen des Fragebogens ausgeschrieben, daher sind wir mit der Anzahl von über 100 Rückläufern sehr zufrieden. Hier halfen insbesondere Kooperationspartner, u.a. Fundament Wohnen gGmbH und Zukunftssicherung Berlin e.V. mit Ihren Wohngruppen.

Alle Teilnehmenden gaben an, dass sie Kulturveranstaltungen besuchen. 88% besuchen Konzerte, 46% Theater, 31% Tanz. Kino wurde nicht als Ankreuzfunktion angeboten und als Freitextoption 11-mal genannt. So konnte eine große Beliebtheit dafür festgestellt werden. Es waren auch kreative Antworten wie „Union Berlin“ und „von Abba bis Zappa“ dabei.

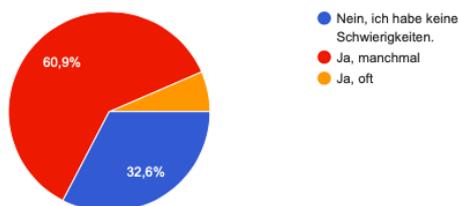
In Bezug auf digitale Veranstaltungen, gaben 59,6% der Antwortenden an, noch nicht an solchen teilzunehmen.



64,4 % der Teilnehmenden gaben an, dass sie manchmal an Kulturveranstaltungen teilnehmen wollten, aber nicht konnten. Es gaben mehr Menschen an, Schwierigkeiten zu haben überhaupt an Veranstaltungen teilzunehmen, als dann Schwierigkeiten auf den Veranstaltungen zu haben.

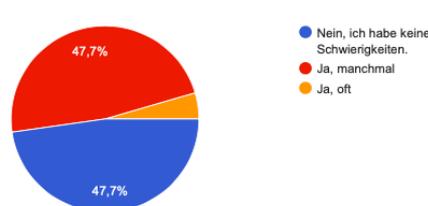
Stimmt das: „Manchmal wollte ich teilnehmen. Ich konnte aber nicht.“

90 Antworten

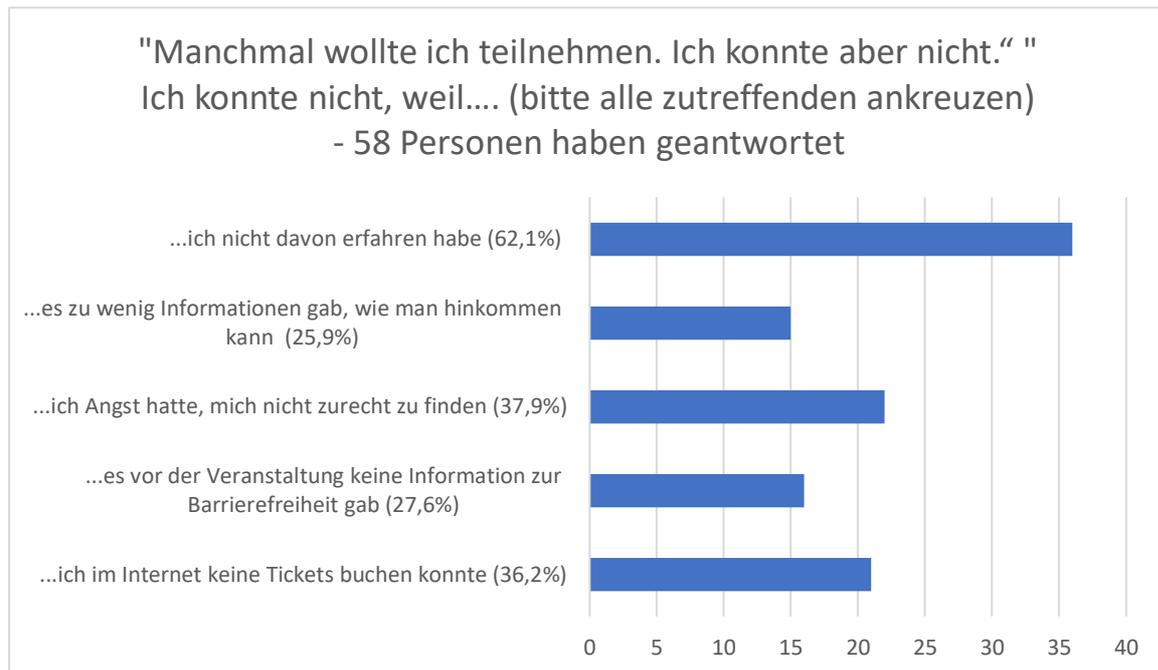


Stimmt das: „Manchmal bin ich gegangen. Ich hatte aber Schwierigkeiten auf der Veranstaltung.“

88 Antworten



Bei den Schwierigkeiten an Veranstaltungen teilzunehmen wurden mangelnde Informationen im Vorfeld am häufigsten genannt, 62,1% der Teilnehmenden an der Befragung gaben an, dass sie manchmal zu Veranstaltung gehen wollten, aber nicht von der Veranstaltung erfahren haben. Über ein Drittel der Antwortenden gab an Angst davor zu haben, sich nicht auf den Veranstaltungen zurecht zu finden (37,9%) und Probleme bei der Ticketbuchung zu haben (36,2%).

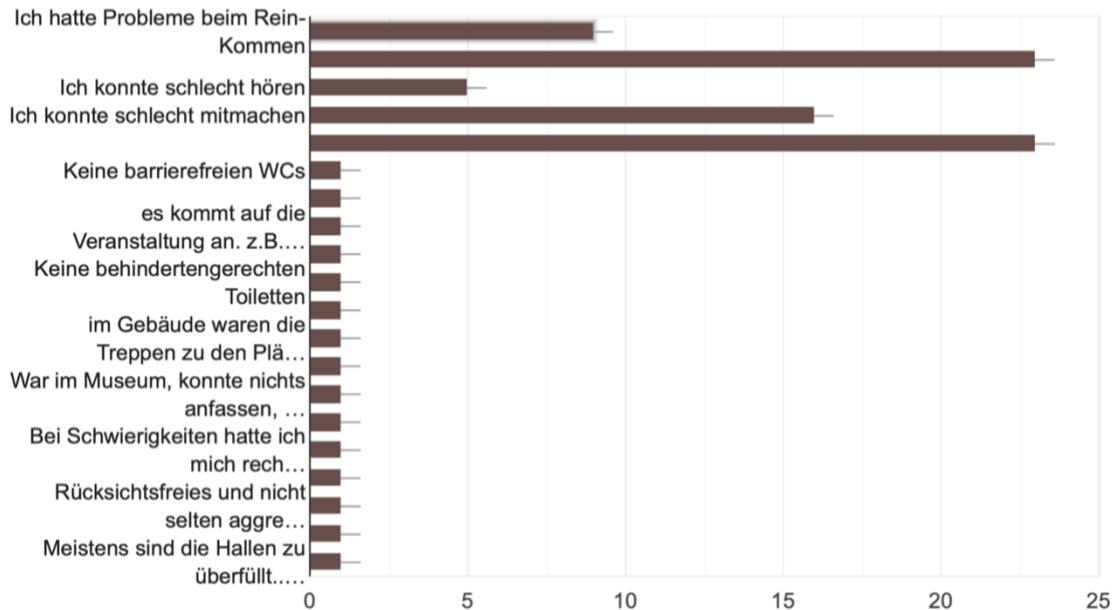


Eine Option wie „fehlende Begleitung“ wurde nicht als Checkbox-Option bei den Antworten angeboten.

Bei der Frage „Was könnte Dir dabei helfen Kultur-Veranstaltungen zu besuchen?“ mit Freitextfeld als Antwortmöglichkeit, haben 62 Personen geantwortet. Es gab auch hier verschiedene Hinweise auf fehlende Informationen und Ticketbuchungsoptionen. Am häufigsten – nämlich 20 Personen (>32%) – gaben Menschen im Freitextfeld an (in verschiedenen Formulierungen), dass fehlende Begleitung ihr größtes Problem sei. Auch in anderen Freitexteingaben kam dieser Bedarf wiederholt zum Ausdruck. Daraus haben wir einen sehr hohen Bedarf an Begleitung zu den Veranstaltungen abgeleitet.

Bitte alle Schwierigkeiten ankreuzen, die Du auf der Veranstaltung hattest:

50 Antworten



Die Freitextfelder zeigen ebenfalls viele Hinweise auf Probleme im Vorfeld Informationen zu bekommen, zu den Veranstaltungen selbst und auch speziell zur Barrierefreiheit der Veranstaltungen. Beispielsweise werden Informationen in „Leichter Sprache“ gewünscht, mehr Barrierefreiheit vor Ort, weniger Gedränge, bessere Plätze für Rollstuhlfahrer, ertastbare Informationen, barrierefreie Informationen im Internet und vieles mehr.

Die detaillierten Ergebnisse der Fragebogenaktion können hier abgerufen werden:

<https://t1p.de/j6oi>

## Challenges für den Hackathon

Aus der Auswertung des Fragebogens und der Rückmeldungen von Kooperationspartnern haben wir 6 sogenannte „Challenges“ für den Hackathon abgeleitet, also Aufgaben an denen gearbeitet werden konnte:

1. **Leichte Sprache:** Informationen zu Veranstaltungen verständlicher und leichter auffindbar machen.
2. **Ticketing:** Veranstaltungstickets für Sehbehinderte leichter selbstständig buchbar machen.
3. **Dolmetschen:** Gebärdensprache-Übersetzungen auf Live-Veranstaltungen leichter verfügbar machen.
4. **Begleitung:** Es erleichtern Begleitungen zum Besuch von Kulturveranstaltungen zu finden.
5. **Orientierung:** Die visuelle Orientierung bei Veranstaltungen vereinheitlichen und vereinfachen.
6. **Verzeichnis an digitalen Werkzeugen:** Erstellung eines kommentierten Verzeichnisses an digitalen Tools, die helfen können Kulturveranstaltungen barrierefreier zu machen

## Der Hackathon / Breakathon

Der Hackathon wurde als „Breakathon“ am 27. November durchgeführt. Aufgrund der Corona bedingten Beschränkungen wurde er rein als Online-Veranstaltung durchgeführt. Dies war bereits im Förderantrag als Möglichkeit aufgeführt und die alternative Finanzplanung dazu wurde bewilligt. Als Plattformen zur Zusammenkunft und Zusammenarbeit wurden Zoom (Videokonferenz) und Slack (soziales Netzwerk mit der Möglichkeit gemeinsam an Code zu arbeiten) genutzt.

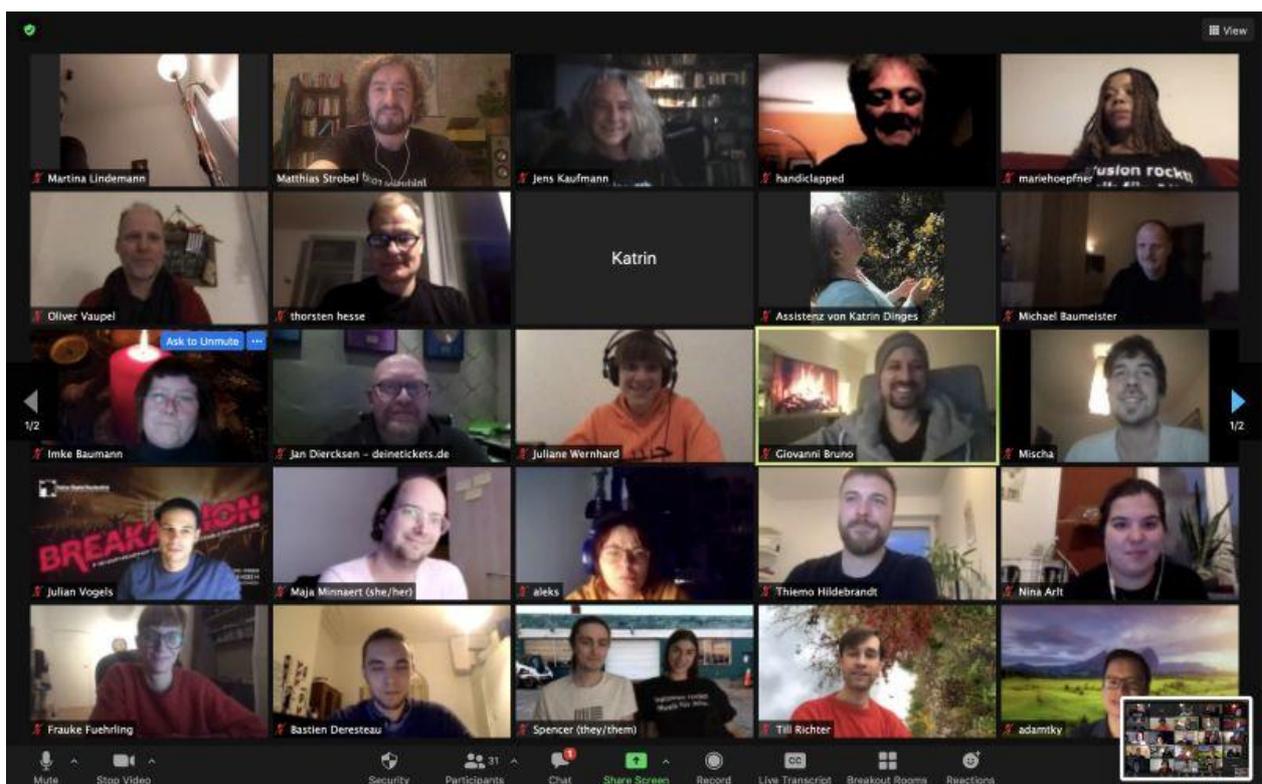
### Teilnehmer:innen

Die Bewerbung des Events gestaltete sich als herausfordernd, da viele Hackathons über das Jahr ausfielen und am Jahresende als virtuelle Veranstaltungen nachgeholt wurden, teils mit sehr hohen Preisgeldern. MusicTech Germany gelang es ein breites Netzwerk, auch international für die Bewerbung zu mobilisieren. Der Breakathon wurde auch in englischer Sprache beworben und zweisprachig durchgeführt.

Es nahmen letztlich 25 Teilnehmer:innen, 10 Mentor:innen und 5 Organisator:innen daran teil. Der Großteil der Teilnehmer:innen kam aus Berlin (auch darunter waren Englischsprachige), aber auch aus Belgien, Österreich, USA und Indien.

Es nahmen Programmierer:innen, Designer:innen, Kulturschaffende und Menschen aus der Behindertenarbeit teil. Es waren diverse (2), weibliche (16) und männliche Menschen (22) dabei, darunter 5 Menschen mit formal anerkannter Beeinträchtigung.

Bemerkenswert war auch, dass die Teilnehmer:innen sehr unterschiedliche Angaben machten, auf welchem Weg sie von der Veranstaltung erfahren haben, von „persönlichen Kontakten“, „über Kooperationspartner“ bis hin zu „Facebook“, „Instagram“ und „Twitter“ war die Zusammensetzung auch hier sehr bunt.



## Ergebnisse

Es wurden Arbeitsgruppen für die vier Challenges „Leichte Sprache“, „Ticketing“, „Begleitung“ und „Verzeichnis digitaler Tools“ gebildet.

Menschen mit und ohne Beeinträchtigungen und mit unterschiedlichsten Kompetenzen haben in enger Zusammenarbeit vier Hilfsmittel entwickelt, die den Zugang zu Kulturveranstaltungen erleichtern können.

Es entstanden drei digitale Hilfsmittel, die auf Open Source Basis entwickelt wurden. Das bedeutet, dass der Code jedes dieser Tools frei zugänglich ist und somit ständig verändert, verbessert und weiter ausgebaut werden kann.

Die Ergebnisse dieser digitalen Werkzeuge stehen auf der Open Source Plattform „GitHub“ zur Verfügung:

- "WingBuddy" Matching-System: <https://github.com/BREAKATHON/WingBuddy>
- "TicketFürAlle": <https://github.com/BREAKATHON/ticketfueralle>
- „EasyLingo“: <https://github.com/mtlsn/PLangTool>

Darüber hinaus entstand ein „KuDiBa Verzeichnis“. Dabei handelt es sich nicht um Code, sondern eine Sammlung und Kategorisierung von digitalen Tools und Leitfäden, die helfen können, Kulturveranstaltungen barrierefreier zu machen.

Die Ergebnisse stehen auf Google Docs und als Anhang in diesem Bericht zur Verfügung.

- KuDiBa Verzeichnis als Tabelle auf Google Docs: <https://t1p.de/66co>

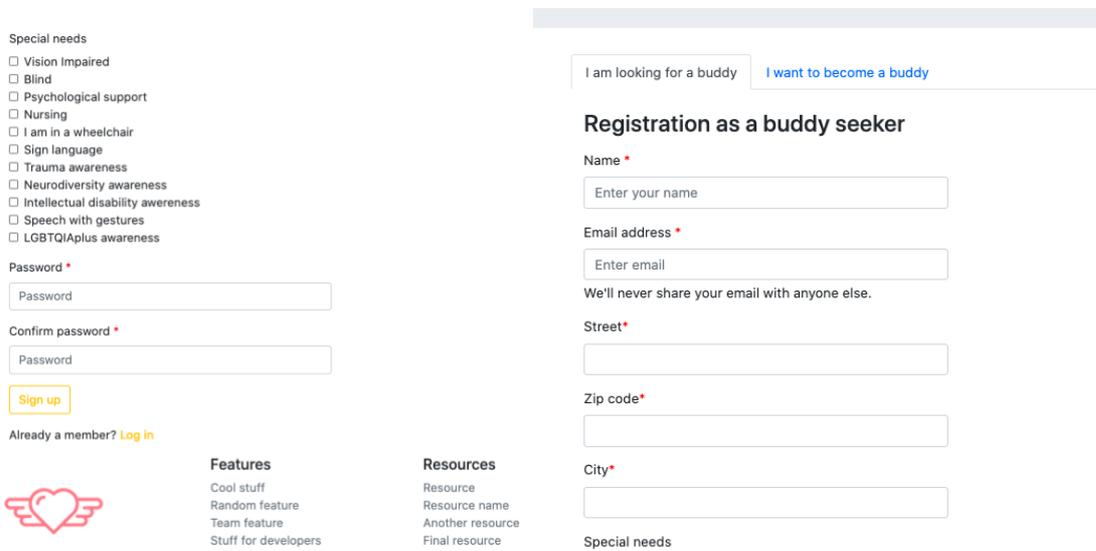
## Wing Buddy

Wing Buddy ist ein Matching-System, das es Menschen mit Beeinträchtigungen erleichtert eine Begleitung für den Besuch von Kulturveranstaltungen zu finden und es interessierten Freiwilligen ermöglicht sich als potentielle Begleitung zu registrieren.



Der Verein „Inklusion muss laut sein“ half bei dieser Aufgabe. Er verfügt über eine Datenbank mit über 3.700 Freiwilligen, die als Begleitung für Menschen mit Beeinträchtigung zur Verfügung stehen. Bisher musste bei jeder Anfrage die komplette Datenbank manuell durchsucht werden, um eine geeignete Begleitung zu finden.

Durch Wing-Buddy kann dieser Prozess in Zukunft, unter Berücksichtigung des Datenschutzes, größtenteils automatisiert werden, in dem anhand von Merkmalen und Bedarfen eine Auswahl an Personen aus der Liste gefiltert und kontaktiert werden kann. Dadurch können mehr Begleitungen schneller ermöglicht werden.



The screenshot shows the registration interface for Wing Buddy. It includes a 'Special needs' section with various checkboxes, a 'Registration as a buddy seeker' section with input fields for Name, Email address, Street, Zip code, and City, and a 'Sign up' button. There are also links for 'I am looking for a buddy' and 'I want to become a buddy'.

Die Ergebnisse "WingBuddy" Matching-System stehen auf GitHub zur Verfügung:

- <https://github.com/BREAKATHON/WingBuddy>

Die Präsentation des Projektes steht als Video und PDF Online zur Verfügung.

- Das Video auf YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ioioh7z7Hmo&feature=share>
- Das PDF Auf Google Docs: <https://t1p.de/tvne>

## Ticket für Alle

Menschen mit Beeinträchtigungen haben keine Möglichkeit beim Ticketkauf mit anzugeben, dass sie beeinträchtigt sind und daher auf eine Begleitung oder andere Unterstützung vor Ort angewiesen sind. Das stellt Veranstalter:innen vor besondere Herausforderungen, da sie nicht auf diese Besucher:innen vorbereitet sind und meist erst bei der Veranstaltung vor Ort erfahren, welche Bedürfnisse die entsprechenden Personen haben.

Die Lösung „TicketFürAlle“ soll es Menschen mit Beeinträchtigungen ermöglichen ihre Bedarfe in einem Formular einmalig zu erfassen und anonymisiert zu hinterlegen.

Besonderer Wert wurde auf die Barrierefreiheit des Formulars gelegt (Leichte Sprache, starke Kontraste, gute Lesbarkeit durch Screenreader...).

Durch Zusenden eines simplen Links, der zu einer Webseite führt auf der die entsprechenden Informationen hinterlegt sind, können sie so den Veranstalter:innen bereits beim Ticketkauf darüber informieren.

Der Einsatzbereich dieses Tools ist nicht nur im Kulturbereich denkbar, sondern beispielsweise auch bei der Bestellung für Fahrkarten und anderen Dingen oder Dienstleistungen.

Ticket für Alle

**Deine Bedürfnisse**

Ich brauche...

einen ruhigen Platz zum Sitzen

Ja    Nein    Ich weiß nicht

Ticket für Alle

**Ticket für Alle**

Du möchtest eine Veranstaltung besuchen. Du hast besondere Bedürfnisse. Was brauchst du Besonderes? Auf dieser Seite kannst du Deine Bedürfnisse angeben und dein Profil erstellen. Du bekommst das Profil als Link. Den Link kannst du an den Veranstalter senden. Dann weiß der Veranstalter, was du brauchst, um die Veranstaltung zu besuchen.

PROFIL

Die Ergebnisse "TicketFürAlle" stehen auf GitHub zur Verfügung:

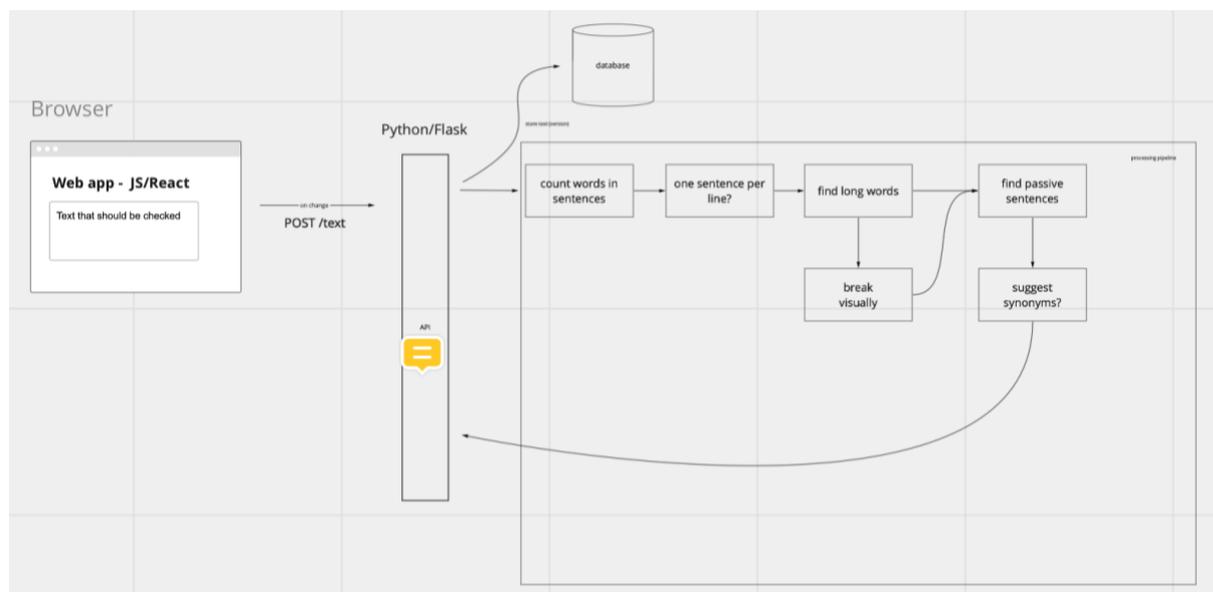
- <https://github.com/BREAKATHON/ticketfueralle>

## EasyLingo

Damit Veranstaltungsankündigungen möglichst interessant und verlockend klingen, sind sie oft in verschachtelten Sätzen formuliert und beinhalten Fremdwörter. Auch Informationen zur Veranstaltung selbst und zu den Veranstaltungsorten sind fast immer in Standard-Sprache verfasst, also der Sprache, die wir im allgemeinen Sprachgebrauch nutzen.

Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen können diese Texte nicht lesen oder nur sehr schwer verstehen. Sie sind darauf angewiesen, dass Texte in sogenannter „Leichter Sprache“ angeboten werden. Um einen Text in leichter Sprache zu verfassen bzw. umzuwandeln gibt es Regeln, die dafür beachtet werden müssen. Unter anderem darf kein Satz aus mehr als acht Wörtern bestehen und er darf keine Fremdwörter enthalten.

EasyLingo wurde mit dem Ziel entwickelt ein digitales Tool anzubieten, das wie eine Art Übersetzungsprogramm funktioniert. Um das zu ermöglichen hat ein Team aus Entwickler:innen eine Browser Extension entwickelt, die mit Hilfe Künstlicher Intelligenz erkennen soll wie ein Text in Standard-Sprache so umgebaut werden kann, dass er in „Leichter Sprache“ verstanden werden kann. Dadurch soll es Veranstalter:innen ermöglicht werden Texte, ohne große Umstände, in beiden „Sprachen“ bereitzustellen.



Concept Diagram

Leider stehen bisher noch nicht sehr viele Texte in Leichter Sprache im Internet zur Verfügung und damit fehlt die wichtige Grundlage für den Einsatz von Künstlicher Intelligenz.

Die Ergebnisse „EasyLingo“ stehen auf GitHub zur Verfügung:

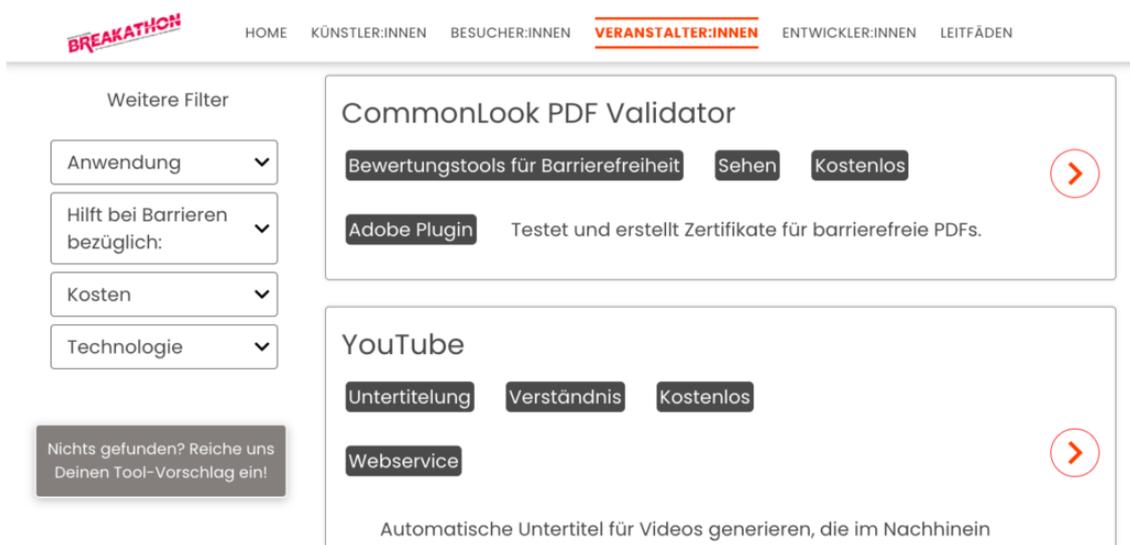
- <https://github.com/mtlsn/PLangTool>

Eine Präsentation von Teilnehmer Adam Tan zu seinen Erfahrungen im Hackathon, in der Arbeitsgruppe EasyLingo steht auf Google Docs zur Verfügung: <https://t1p.de/kh7w>

## KuDiBa-Verzeichnis

Das KuDiBa Online-Verzeichnis beinhaltet bisher 120 digitale Werkzeuge und 37 Leitfäden, die verfügbar sind, um mehr Barrierefreiheit für Kultur-Veranstaltungen herzustellen.

Die Tools und Leitfäden wurden von der Arbeitsgruppe zusammengetragen, logisch sortiert, kategorisiert und verschlagwortet. Es wurde alles erstellt, um die Informationen künftig als durchsuchbare Datenbank im Internet zur Verfügung zu stellen, die eine schnelles Auffinden der für verschiedene Zwecke passenden Hilfsmittel ermöglichen. Es entstand sogar eine Dummy-Webseite zur Verdeutlichung der Ergebnisse, inkl. Grafik (aus der auch die Screenshots auf dieser Seite stammen).



Das Verzeichnis soll es Veranstalter:innen, Besucher:innen, Künstler:innen und Entwickler:innen zukünftig erleichtern, sowohl bei der Planung, Ankündigung und Durchführung von Kulturveranstaltungen, als auch auf der Veranstaltung selbst ohne großen organisatorischen und finanziellen Einsatz die Rahmenbedingungen dafür zu schaffen, dass viel mehr Menschen mit Beeinträchtigungen in den Genuss der Kulturangebote kommen.

Die Sammlung und Kategorisierung der Werkzeuge steht als Tabelle auf GoogleDoc öffentlich zur Verfügung:

- <https://t1p.de/66co>

Die Bildschirmfotos der Dummy-Webseite stehen als PDF auf Google Docs zur Verfügung:

- <https://t1p.de/cvak>



## Sichtbarkeit des Projektes

### Webseite

Es wurde eine zweisprachige Webseite für das Projekt angelegt, in deutscher und englischer Sprache: <https://kudiba.berlin>

Auf Ihr finden sich Informationen zum Projekt, den Kooperationspartnern, Fördergebern und zum Hackathon. Die Seite ist weitgehend in Texten mit Leichter Sprache formuliert und auch vom Design barrierearm gehalten (starke Kontraste, große Schriften, alternative Bildbeschriftungen...).

Seitenaufrufe bis zum Ende Januar 2021: 101.296

### Soziale Netzwerke

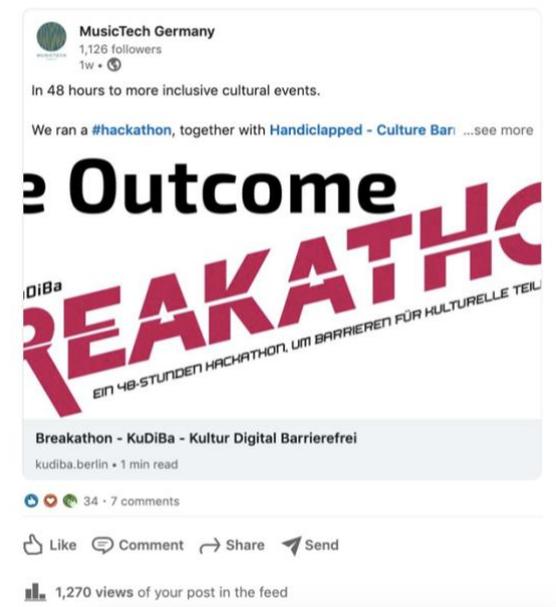
Auf den LinkedIn und Facebook-Seiten von Handicapped und MusicTech Germany wurden Veranstaltungen zum Hackathon angelegt.

Zahlreiche Posts von Handicapped, MusicTech Germany und vieler beteiligter Personen (Kooperationspartner, Teilnehmer:innen, Mentor:innen und andere Unterstützer:innen) bewarben das Projekt bzw. berichteten darüber, auf Facebook, Instagram, LinkedIn und Twitter.

Die geschalteten Facebook-Adds allein hatten eine Reichweite von über 25.000 und 350 Seitenaufrufen.

Es ist von einer Reichweite von weit über 50.000 allein auf Facebook auszugehen.

Die Social Media Kampagne trug nicht nur zur guten Sichtbarkeit des Projektes und des Themas bei. Es konnten auch direkt Teilnehmer:innen für den Hackathon auf diesem Weg geworben.



Beispiel: Performance eines Posts



Beispiel: Performance eines Facebook-Adds

## Berichterstattung

Durch den Kooperationspartner MusicTech Germany wurde ein Pressekit zur Bewerbung des Hackathons, mit **Pressemitteilung** (<https://kudiba.berlin/pressemitteilung/>) Fotos und Logos erstellt und an seinen breiten Presseverteiler mit über 300 deutschen und 200 internationalen Adressen verschickt, ebenso wie eine zweite Pressemitteilung nach der Veranstaltung (<https://kudiba.berlin/in-48-stunden-zu-mehr-barrierefreiheit-bei-kulturveranstaltungen/>), mit den Ergebnissen des Hackathon.

Dies resultierte u.a. in drei Radio-Interviews mit Matthias Strobel (Präsident MusicTech Germany) zu dem Projekt:

- Radioeins: RadioEins ab eins mit Steen Lorenzen am 4. Nov. 2020
- Deutschlandfunk Kultur: Tonart 9.11 und 7.12.2020

Außerdem entstand ein Interview im Online Magazin Noizz ebenfalls mit Matthias Strobel sowie mit Thorsten Hesse – Projektleiter KuDiBa bei Handiclapped.

- Noizz 25.11.2020: <https://noizz.de/lifestyle/breakathon-beeintraechtigte-menschen-sollen-besser-an-kultur-teilnehmen-konnen/t93sqnf>



Desweiteren konnte das Projekt in Beiträgen auf folgenden Events vorgestellt werden:

- 3. kulturBdigital-Konferenz zur digitalen Entwicklung des Kulturbereichs – 20 Minuten Session - 2. Nov. 2020
- Videokonferenz - Paritätischer Wohlfahrtsverband Berlin - Fachgruppe (FG) Teilhabe vom 17. November 2020
- Future of Festivals – Online Messe für Festivals (30 Min. Interview/Vortrag) 13. Nov 2020 <https://www.futureoffestivals.com> - <https://youtu.be/321jRNUeX0A>



*Filmaufnahmen für Future of Festival virtuelle Messe*

Das Projekt und seine Ergebnisse wurden in zahlreichen **Infobriefen und Newslettern** beworben, darunter Infobriefe von Handicapped, MusicTech Germany selbst, sowie:

- drei Ausgaben des Berlin Club Commission Newsletters
- zwei Ausgaben des Infobriefes des Landesmusikrates
- zwei Ausgaben des Newsletters der Berlin Music Commission
- ein Newsletter des SIBB e.V.
- zwei Infobriefen von Raul Krauthausen (Sozialhelden).

## 10 Konkrete Ergebnisse

Im Förderantrag zu diesem Projekt hatten wir uns zehn konkrete Ziele gesteckt. Acht davon konnten bis zum Erstellen dieses Sachberichtes wie im Antrag formuliert erreicht werden:

1. Durchführung eines Hackathons mit mind. 25 Entwicklern und mind. 5 Mentoren  
= Insgesamt nahmen 40 Menschen am Hackathon teil, davon 25 Entwickler:innen/Designer:innen/Barrierefreiheit-Spezialist:innen, 10 Mentor:innen und 5 Organisatoren/Helfer:innen.
2. Mind. 2 Open-Source Software-Prototypen für die festgestellten Herausforderungen  
= Es entstanden 3 Prototypen.
3. Bereitstellung der Prototypen auf einer Open-Source Plattform (wie GitHub)  
= Ist auf GitHub erfolgt (Links siehe oben)
4. Vernetzung von mind. 20 Vereinen und Organisationen  
= Es waren 34 Organisationen/Unternehmen beteiligt (inkl. der Organisatoren/Förderer)
5. Eine Projekt-Landing-Page, die den Hackthon erklärt und anschließend die verschiedenen Lösungsansätze und Projekte darstellt.  
= <https://kudiba.berlin>
6. Über 10.000 Impressionen in den sozialen Medien über den Projektzeitraum hinweg  
= über 20.000 sind dokumentiert – es ist von über 50.000 auszugehen
7. Abschlussdokumentation zu Prozessen, Methoden und Ergebnissen des Projektes
8. Dokumentation zu Herausforderungen bei der Barrierefreiheit von Kulturveranstaltung und möglicher digitaler Lösungsansätze  
= Die Herausforderungen haben wir mit dem Fragebogen erhoben und in Gesprächen mit den vielen Kooperationspartnern. Lösungsansätze wurden als Challenges formuliert und vier davon im Hackthon bearbeitet. Die Ergebnisse liegen in Form dieses Berichtes, der Fragebogenergebnisse und der Inhalte der Seite <https://kudiba.berlin> vor.

Folgende Ziele werden ebenfalls erreicht, im Folgenden aber gesondert kommentiert:

9. KulturDigitalBarrierefrei Leitfaden für soziale Einrichtungen und Kulturschaffende
10. Veröffentlichung des Leitfadens und/oder der Abschlussdokumentation

Bei der Arbeit an dem Projekt haben wir weit weniger Rückmeldung zu bestehenden digitalen Lösungen erhalten als erwartet. Bei der Recherche stießen wir auf eine Reihe von passenden Leitfäden, zu unterschiedlichen Aspekten der Barrierefreiheit. Zwei Anmeldungen zum Hackthon beinhalteten den Wunsch an einem Verzeichnis im Rahmen des Hackathons zu arbeiten. Wir haben das Verzeichnis dann kurzfristig als Challenge aufgenommen.

Die Hackathon Arbeitsgruppe hat die oben dargestellten Ergebnisse erstellt - siehe Abschnitt „Ergebnisse“ - „KuDiBa Verzeichnis“. Darunter war eine Zusammenstellung und Kategorisierung von 120 Tools und 37 Leitfäden zum Thema, sowie eine Auswahl an besonders empfehlenswerten Leitfäden. Die Ergebnisse könnten in Form einer Webseite dargestellt und durchsuch-/auffindbar gemacht werden.

## Kommentar zur Durchführung als Online-Event

Auf Grund der durch Corona bedingten Einschränkungen für Veranstaltungen haben wir uns Anfang November dazu entschlossen den Hackathon als reine Online-Veranstaltung durchzuführen. Dies brachte Nach- und Vorteile mit sich, insbesondere in Bezug auf die Barrierefreiheit, die Zusammenarbeit und die Herkunft der Teilnehmenden.

### Barrierefreiheit

Dank des Online-Formats konnten auch weniger mobile Teilnehmer:innen angesprochen werden. Am Online-Hackathon nahmen mehrere Menschen mit Seh- und/oder Hörbeeinträchtigung teil. Die Plattform Zoom erwies sich als für diesen Zweck geeignet. Eine Mentorin mit einer starken Seh- und Hörbeeinträchtigung konnte jedoch nur mit Hilfe einer Assistentin teilnehmen. Für einen Hörbeeinträchtigten Teilnehmer, der auf Lippenlesen angewiesen war, waren die wechselnden Sprecher:innen eine starke Herausforderung.

### Zusammenarbeit

Nachteil des Online-Formats war, dass die Teilnehmenden sich nicht physisch treffen konnten. Das hätte eine noch intensivere Form des Austausches ermöglicht. Durch das Online-Format konnten alle Beteiligten sich aus der Veranstaltung zurückziehen, wann immer sie wollten. Dadurch war der Zeiteinsatz der Einzelnen vermutlich geringer als bei einem Präsenz-Hackathon. Dafür blieben, anders als bei Hackathons üblich, alle Teilnehmer:innen bis zum Ende der Veranstaltung aktiv (bis auf wenige die, sich anfangs zuschalteten aber nach der Einführung nicht in die Arbeitsgruppen gingen – sie wurden in diesem Bericht nicht mitgezählt). Alle vier Gruppen lieferten gute Ergebnisse ab.

Statt des Caterings wurde - zur Motivation sich anzumelden und bei der Teilnahme wirklich aktiv dabei zu sein und zu bleiben - an alle Teilnehmenden ein Care-Paket verschickt. Es beinhaltete Snacks, Getränke, je einen Stress-Ball und ein T-Shirt. Es gab viele positive Kommentare dazu und Sichtbarkeit in den sozialen Netzwerken, auch durch bei dieser Aktion entstandene Fotos.



Ein weiterer Nachteil des Online-Formats war, dass keine Foto- und Videodokumentation des Präsenzveranstaltungen stattfinden konnte. Dafür konnte ein Free-Jazz Konzert im Zeichen der Inklusion als kulturelles Rahmenprogramm zu Beginn des Hackathons live gestreamt werden, für die Teilnehmenden des Hackathon und die breite Öffentlichkeit.

## Internationalisierung

Ein besonderer Vorteil des Online-Formates war, dass Teilnehmer:innen unabhängig von Ihrem Wohnort einbezogen werden konnten. Zu diesem Zweck wurde die Webseite internationalisiert und komplett in deutscher und englischer Sprache veröffentlicht. Auch der Hackathon selbst wurde zweisprachig durchgeführt.

Dank des Online-Formats konnte also nicht nur das Mentor:innen-Treffen zur Vorbereitung des Hackathons (dies war von Anfang an als Online-Meeting geplant) unabhängig von der geografischen Herkunft der Teilnehmer:innen durchgeführt werden sondern auch der Hackathon selbst.

Es nahmen Teilnehmer:innen u.a. aus Frankfurt, Hamburg, München, Schleswig Holstein, Köln, Belgien, Indien und den USA teil.

Das internationale Flair hat die Veranstaltung enorm bereichert.

## Fazit

Insgesamt überwogen die positiven Aspekte des Online-Formats. Es trug wesentlich zur Vielfalt der Veranstaltung bei, wirkte sich positiv auf die Motivation sowie Ergebnisse aus und viele neue Erfahrungen konnten gesammelt werden.



## Nutzen des Projektes in Bezug auf die Förderkriterien

### Digitale Kompetenz

Das Projekt hat die Kompetenzen im Umgang mit digitalen Hilfsmitteln bei Kulturschaffenden und deren Publikum gefördert. Die Beteiligung war spartenoffen. Das Potential, wie digitalen Hilfsmittel im Kulturbereich eingesetzt werden können wurde sichtbar gemacht. Insbesondere wurde aufgezeigt, wie mit ihrer Hilfe ein breiteres Publikum erreicht werden kann. Musik-, Theater-, Tanz-, Performance- und andere Kulturveranstaltungen können die Ergebnisse nutzen.

Digitale Hilfsmittel, wie Online-Meetings und digitale Teilnahme am Hackathon wurden im Projektverlauf genutzt. Software-Ergebnisse wurden der Öffentlichkeit auf der Open-Source Plattform GitHub bereitgestellt.

## Langfristige Wirkung

Die Ergebnisse des Hackathons werden die Grundlage für eine nachhaltige Weiterentwicklung bilden, mit dem Ziel, die Live-Kulturszene barrierefrei(er) zu machen.

Insbesondere Kulturschaffende werden ermuntert, die Ergebnisse in ihre Arbeit einfließen zu lassen, an ihre Prozesse angepasst zu nutzen und weiter zu entwickeln. Auch den sozialen Einrichtungen stehen die Ergebnisse und Dokumentationen zur weiteren Verwendung offen.

Das Tool „**WingBuddy**“ wird aller Voraussicht nach vom Kooperationspartner „Inklusion Muss Laut Sein gUG“ direkt in seiner wichtigen Arbeit genutzt werden können. Es steht natürlich allen anderen Individuen und Organisationen als Open Source Projekt zur Verfügung.

Das Tool „**TicketsFürAlle**“ wurde maßgeblich durch Mentor:innen des Kooperationspartner Förderband e.V. begleitet. Zusammen mit dem Verein möchten die KuDiBa-Organisatoren sondieren, wie das Werkzeug von Ticket-Anbietern eingesetzt werden kann.

Auch das „**KuDiBa Verszeichnis**“ eignet sich hervorragend für ein Folgeprojekt. Es sind alle Grundlagen vorhanden, auf denen eine Internet-Plattform geschaffen werden kann, die digitale Werkzeuge und Leitfäden, durchsuch- und auffindbar macht, die dabei helfen können Kulturveranstaltungen barrierefrei(er) zu machen. An der Sammlung der Inhalte waren maßgeblich zwei Teilnehmer:innen von „Servicestelle Jugendbeteiligung e.V.“ beteiligt. Das Folgeprojekt wäre insbesondere sinnvoll, wenn dabei auch die laufende Pflege und der Ausbau der Informationen sichergestellt werden könnten. Die KuDiBa-Organisatoren werden sich um eine Förderung für dieses Projekt bemühen.

Einige der Kooperationspartner haben in diesem Projekt erstmalig zusammengearbeitet, andere konnten Ihre Zusammenarbeit dadurch vertiefen. Einige der Beteiligten Organisationen haben bereits weitere gemeinsame Projekte initiiert und teilweise auch schon Fördergelder dafür beantragt. Eines dieser Projekte ist die Konzeption und Ausrichtung von inklusiven, barrierefreien und partizipativen Online-Partys. Ein weiteres hat Public-Viewing-Kits zum Ziel, mit denen Livestreams von Kulturveranstaltungen in Wohnheime und an andere vernachlässigte Orte gebracht und so eine neue Publikumsgruppe erschlossen werden könnten.

Die KuDiBa-Organisatoren bedanken sich bei allen Beteiligten, die viel Herzblut in dieses Projekt gesteckt haben. Wir sind sehr positiv gestimmt, dass die Ergebnisse die Teilhabe an kulturellen Veranstaltungen für Menschen mit und ohne Beeinträchtigungen nachhaltig verbessern werden.

## Weiterführende Links

- **Webseite des Projektes:**  
<https://kudiba.berlin>
- **WingBuddy** Matching-System auf GitHub: <https://github.com/BREAKATHON/WingBuddy>
- WingBuddy Präsentations-Video auf YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ioioh7z7Hmo&feature=share>
- WingBuddy Präsentation als PDF auf Google Docs: <https://t1p.de/tvne>
- **"TicketFürAlle"** auf GitHub: <https://github.com/BREAKATHON/ticketfueralle>
- **„EasyLingo“** auf Google Docs: <https://github.com/mtlsn/PLangTool>
- Präsentation von Teilnehmer Adam Tan zu seinen Erfahrungen im Hackathon, in der Arbeitsgruppe EasyLingo auf Google Docs: <https://t1p.de/kh7w>
- **KuDiBa** Verzeichnis auf Google Docs: <https://t1p.de/66co>
- KuDiBa Verzeichnis Bildschirmfotos auf Google Docs: <https://t1p.de/cvak>
- Ergebnisse der **Fragebogenaktion** auf Google Docs: <https://t1p.de/i6oi>
- Zusammenstellung an Leitfäden <https://t1p.de/0t23>
- Beitrag auf der Online-Veranstaltung Future of Festivals <https://youtu.be/321jRNUeX0A>