

Workshop-Guide: Barrierefreiheit im Team erlebbar machen

Drei Übungen für euer nächstes Kickoff oder Review. Sie zeigen in wenigen Minuten, wie sich Barrieren im Alltag anfühlen, und schärfen den Blick auf eure Feature-Liste. Tests mit betroffenen Menschen ersetzen sie nicht.

1 Die inklusive Persona-Matrix

Ziel

Klassische Personas sind oft zu glatt. Diese Übung ergänzt sie um Einschränkungen, die dauerhaft, vorübergehend oder situativ sein können, und bringt sie direkt an den Tisch.

Vorbereitung

Nehmt eure bestehenden Personas. Bereitet verdeckte Karten mit Einschränkungen vor, zum Beispiel: nutzt nur eine Hand, sieht Farben eingeschränkt, arbeitet in lauter Umgebung, nutzt einen Screenreader.

Ablauf

- Jede Person zieht eine Karte und ordnet sie einer Persona zu.
- Gemeinsam geht ihr die Feature-Liste durch: Was funktioniert für diese Persona nicht?
- Jede Hürde kommt mit einer Alternative ins Backlog.

Zwei Beispiele

- Max [34, Vertrieb] hat sich den rechten Arm gebrochen und bedient den Rechner nur per Tastatur. Wie verschiebt er eine Karte im Kanban-Board?
- Lisa [52, Einkauf] hat eine Rot-Grün-Sehschwäche und arbeitet im Lager bei schlechtem Licht. Erkennt sie, welche Bestellung einen Fehler hat?

Ergebnis

Eine Feature-Liste, in der für jede kritische Interaktion ein zweiter Weg eingeplant ist.

2 Die Alltags-Challenge: situative Einschränkungen

Ziel

Berührungsängste abbauen. Statt über Richtlinien zu diskutieren, erlebt das Team, wie schnell eine einfache Aufgabe schwierig wird, wenn die Situation nicht ideal ist.

Ablauf

Teilt das Team in drei Gruppen. Jede Gruppe löst dieselbe einfache Aufgabe im eigenen Produkt, zum Beispiel „Trage einen Termin ein“, auf dem Smartphone, aber unter einer erschwerten Bedingung:

- Gruppe 1, Sehen: Bildschirmhelligkeit auf das Minimum, das Smartphone schräg halten wie bei Sonnenlicht.
- Gruppe 2, Bewegung: nur die nicht-dominante Hand benutzen, die andere hält eine volle Tasse.
- Gruppe 3, Konzentration: Im Hintergrund läuft ein Video mit Ton, eine Kollegin stellt alle 10 Sekunden eine Frage.

Auswertung

Sammelt, wo jede Gruppe hängen geblieben ist. Oft sind es dieselben Stellen: zu kleine Klickflächen, zu wenig Kontrast, zu viele Schritte.

Ergebnis

Barrierefreiheit wird als Qualitätsmerkmal für alle sichtbar, nicht als Sonderthema.

Wichtig

Die Übung simuliert keine Behinderung. Wer dauerhaft eingeschränkt ist, hat eigene Strategien und Hilfsmittel. Plant deshalb danach einen Test mit betroffenen Menschen ein.

3 Der menschliche Screenreader

Ziel

Zeigen, wie ein Screenreader eine Oberfläche erlebt: nicht als Bild, sondern als Abfolge von Elementen im Code. So wird klar, warum Überschriften, Reihenfolge und Alternativtexte entscheidend sind.

Vorbereitung

Druckt einen Wireframe oder Screen aus. Schreibt dazu eine Liste aller Elemente in der Reihenfolge, in der sie im Code stehen, jeweils mit dem Namen, den ein Screenreader vorlesen würde.

Rollen

- Navigierende Person: sitzt mit dem Rücken zum Ausdruck und löst eine Aufgabe, zum Beispiel „Speichere die Änderungen“.
- Screenreader: liest die Liste Element für Element vor, nur in Code-Reihenfolge. Springen ist nur zu echten Überschriften erlaubt.

Regeln für den Screenreader

- Hat ein Icon-Button keinen Namen, liest du nur „Schaltfläche“ vor.
- Fehlt bei einem Bild der Alternativtext, liest du den Dateinamen vor, zum Beispiel „icon-24-final.svg“.
- Was optisch nebeneinander steht, im Code aber weit auseinander, liest du auch weit auseinander vor.

Ergebnis

Optisch logisch ist nicht dasselbe wie logisch für den Screenreader. Daraus entstehen konkrete Punkte für Wireframes und Handoff: Überschriften-Ebenen, Reihenfolge, Namen für Icons.

Mehr zu Barrierefreiheit in jeder Projektphase:
pixelstress.com/blog/barrierefreie-ux-prozesse