



**„Ich kann alles steuern – solange die Software mich lässt. Je besser sie zuhört und reagiert, desto produktiver bin ich.“**

## Felix

38 Jahre alt  
Projektmanager  
in einer IT-Firma der Behörde

### SPRACHKENNTNISSE:

Deutsch (fließend),  
Englisch (fortgeschritten)

### KOGNITIVE

#### FÄHIGKEITEN:

Hohe Merkfähigkeit

### IT-KOMPETENZ:

Fortgeschritten: routinierter Umgang mit MS Office, Jira, Confluence, webbasierten Tools und Kollaborationsplattformen

### ARBEITSWEISE:

Strategisch, strukturiert, effizienzorientiert, konzentriert, kontrolliert, technikaffin

### GERÄTE & TECHNIK

- **Geräte:**  
Windows 11-Laptop (Assistive Edition)
- **Alternative Eingabe:**  
Tobii Eye Control (Eyetracking-Hardware), Dragon NaturallySpeaking (Spracherkennung), Adaptive Switch-Box (für Basis-Tastaturbefehle)
- **Hilfsmittel:**  
On-Screen-Keyboard, Sticky-Keys (Slow-Keys for deliberate Eingaben), Blickfokus-Beleuchtung (visuelles Feedback bei Eye-Gaze)

### ZIELE

- Barrierefrei und effizient mit komplexen digitalen Tools arbeiten können (trotz eingeschränkter Motorik)
- Meetings, Projektmanagement und Dokumentation ohne zusätzliche Assistenz bewältigen
- Sich auf Inhalte konzentrieren – nicht auf technische Barrieren
- Produktiv im hybriden Arbeitsalltag bleiben – remote und im Homeoffice

### EINFLUSSFAKTOREN

#### Motivierende Faktoren:

- ✓ **Volle Steuerbarkeit über Sprache und Blick** ermöglicht selbstständiges Arbeiten ohne körperliche Interaktion
- ✓ **Software mit alternativen Interaktionsformen** (z. B. Kontextmenüs)
- ✓ **Klare visuelle Rückmeldungen** helfen bei präziser Steuerung über Eye-Gaze
- ✓ **Inklusive UX** mit Fokus-Indikatoren, langsamen Reaktionen und ohne Zeitdruck

#### Frustrierende Faktoren:

- ✗ **Unzugängliche Interfaces**, die nur über Maus oder Touch funktionieren
- ✗ **Fehlende Sprachsteuerung** oder nicht sprechbare UI-Elemente („Klick hier“) ohne benannte Zielobjekte
- ✗ **Zu kleine Buttons** oder zu enge UI-Layouts, die mit Eye-Tracking schwer zu treffen sind

### DETAILLIERTE USABILITY- & BARRIEREFREIHEITSANFORDERUNGEN

- 1. Vollständige Sprachsteuerung & Eyetracking-Navigation**
  - Jede Aktion im UI muss per Sprachkommando aufrufbar sein („Klicke auf Datei“, „Wähle Speichern unter...“).
  - Befehle der Eyetracking-Software müssen mit den Befehlen der Anwendungen kompatibel sein.
- 2. Große, klare Bedienelemente & keine Drag-&Drop-Abhängigkeit**
  - Schaltflächen mind. 48 × 48 px in Relation Full-HD (größere Touch-Targets, für besseren Eye Gaze Treffer)
  - Keine Funktionen nur über Drag-&Drop; Kontextmenü mit „Verschieben nach...“
- 3. Fokus-Indikatoren & visuelles Feedback**
  - Zwei-Sinne-Prinzip: immer auditives und visuelles Feedback; Linienstärke 4 px & farbliche Hervorhebung bei Blick-Fokus.
  - Bei Sprachbefehlen: Klickton und blinkender Button
- 4. Keine zeitbasierten Aktionen, die schwer zu steuern sind**
  - Individuell einstellbare Reaktionszeiträume
  - Langes Drücken (Hold) als Alternative zu Doppelklick