

1. Projektziel

Allgemeinverständliche Kurzbeschreibung des Projektes:

- Wir sind ein Team aus gehörlosen und hörenden ExpertInnen, das sich zum Ziel gesetzt hat, barrierefreie Kommunikation im digitalen Alltag zu fördern.
- Das Projekt "Gebärden für Messenger-Dienste" etabliert die Gebärdensprache als gleichberechtigte Kommunikationsform in digitalen Messenger-Diensten. Hierfür wurde eine umfangreiche Bibliothek animierter Gebärden in Form von GIFs und Stickern erstellt. Ein zentrales Element des Projekts ist die Bereitstellung nicht nur der fertigen Animationen, sondern auch aller Rohdaten und 3D-Modelle (Maya-Dateien) unter einer freien Lizenz, um die Weiterentwicklung durch Dritte zu fördern.

Das Projekt richtet sich an drei Hauptzielgruppen:

- Gehörlose und schwerhörige Menschen, die in Chats und sozialen Medien in ihrer Erstsprache kommunizieren möchten.
- Gebärdensprachkompetente Hörende, die direkt und visuell mit gehörlosen FreundInnen oder KollegInnen kommunizieren wollen.
- EntwicklerInnen und WissenschaftlerInnen, die mit den offenen Rohdaten neue Anwendungen, Algorithmen zur Gebärdenerkennung oder Bildungsprogramme entwickeln können.

Über 17.000 Videos von einzelnen Gebärden wurden als GIFs und Sticker produziert und auf den Plattformen Giphy.com und Tenor.com veröffentlicht. NutzerInnen können diese Animationen direkt in gängige Messenger-Dienste und Social-Media-Plattformen einbinden, um in Gebärdensprache zu kommunizieren.

2. Projektendergebnisse

1	Projektzwischenbericht		N.A.
2	Projektendbericht	CC BY-SA 4.0	netidee.at/gebaerden
3	Entwickler_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für andere Entwickler_innen ("Dritte"), die das Projektergebnis nach Projektende nutzen/weiterentwickeln wollen Für Entwickler_innen (Systemkonzept, ggf. Grobspezifikationen): a. WAS IST ES b. FÜR WEN IST ES /WEM HILFT ES WODURCH c. WIE FUNKTIONIERT ES (für Entwickler_innen: Übersicht und detailliertes Systemkonzept, SW-Struktur)	CC BY-SA 4.0	https://www.netidee.at/gebaerden http://gebaerden.equalizent.media
4	Anwender_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für Anwender_innen, die das Projektergebnis nach Projektende nutzen wollen Für Anwender_innen ("Bedienungsanleitung"):	CC BY-SA 4.0	https://www.netidee.at/gebaerden http://gebaerden.equalizent.media

	<i>a. WAS IST ES</i> <i>b. FÜR WEN IST ES / WEM HILFT ES WODURCH</i> <i>c. WIE FUNKTIONIERT ES</i>		
5	<i>Veröffentlichungsfähiger Einseiter / Zusammenfassung</i> <i>* Kurzfassung WAS FÜR WEN WIE</i> <i>* Liste Projektergebnisse - also diese Liste, ggf. komprimiert</i> <i>* mit Angabe Open Source Lizenz/Webadresse</i> <i>* wo finden Dritte die Projektergebnisse (inkl. Dokumentation Anwender_innen bzw. Entwickler_innen)</i> <i>* mögliche Weiterentwicklungen/ weitere Einsatz-/ Nutzungsmöglichkeiten</i>	CC BY-SA 4.0	https://www.netidee.at/gebaerden http://gebaerden.equalizent.media /
6	<i>Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit / Nachhaltigkeit (separates Dokument oder als Teil des Endberichtes)</i> <i>* Welche Maßnahmen wurden in welchem Umfang gesetzt</i> <i>* Jeweils Bewertung Aufwand / Nutzen</i> <i>* Lessons Learned / Empfehlungen für andere Projekte</i>		<i>Teil des Endberichts</i>
7	<i>Projektergebnistyp: 4200 Wörter und Kurznachrichten als Gebärdenvideos mit Untertiteln, jeweils als GIFS und GIF-Sticker produziert.</i>	CC BY-SA 4.0	http://gebaerden.equalizent.media http://giphy.com

3. Geplante weiterführende Aktivitäten nach netidee-Projektende

- Erweiterung der Gebärdens-Bibliothek durch die Produktion und Veröffentlichung weiterer Gebärden.
- Entwicklung einer nativen Mobile-App für iOS und Android, die auch eine Offline-Nutzung ermöglicht.
- Internationale Expansion durch die Übersetzung und Animation von Gebärden in American Sign Language (ASL) und British Sign Language (BSL).
- Erforschung von KI-gestützter Generierung von Gebärden auf Basis der offenen Maya-Rohdaten.
- Bildungsk Kooperationen, um die Projektergebnisse in die Lehrpläne von Bildungsträgern zu integrieren.

4. Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

- EntwicklerInnen können die offenen Maya-Modelle nutzen, um Werkzeuge zur automatischen Gebärdenerkennung und -synthese zu entwickeln.
- Bildungseinrichtungen können die GIFs und Sticker in E-Learning-Plattformen und interaktive Schulungsprogramme einbinden.
- Unternehmen haben die Möglichkeit, die Gebärden in ihre Kundensupport-Dienste zu integrieren, um Barrierefreiheit bei ihren Services zu schaffen.