

HESSEN



Gesucht wird:  
gutes Design,  
das **Gutes** für  
alle bewirkt.



Hessischer Staatspreis  
Universelles Design 2020



**2–10** **Grußwörter**

**11–20** **Beiträge**

**21–26** **Jury**

**27–36** **Auszeichnungen  
Unternehmen**

**37–50** **Auszeichnungen  
Nachwuchs Digital**

**51–73** **Auszeichnungen  
Nachwuchs**

**74** **Impressum**





2-10

# Grußwörter



# Grußwort

## Michael Boddenberg

Hessischer Minister der Finanzen

Die Welt hat sich mit und durch Corona verändert. Durch die aktuelle Pandemie lernen wir noch mehr als sonst über die Welt, die Menschen sowie die Produkte und Dienstleistungen, mit denen wir täglich zu tun haben. Jetzt, da viele von uns im Alltag physisch voneinander getrennt sind, ist es besonders wichtig, die Barrierefreiheit miteinzubeziehen, wenn wir über die Entwicklung und Gestaltung von Produkten und Technologien nachdenken.

Die Krise hat aber auch einiges in Gang gebracht: Mit Optimismus finden kreative Köpfe immer neue Wege, wie wir uns mit- und füreinander unterstützen können. Diese Dynamik setzt eine positive Entwicklung in Gang und hilft, Hindernisse abzubauen, damit möglichst alle Menschen optimal teilhaben können. Nicht zuletzt lehrt uns diese Zeit in besonderem Maße, dass wir universell denken sollten und unterschiedliche Perspektiven sowie Bedürfnisse in den Designprozess einbringen müssen.

Die Vielfalt der Einreichungen für den „Hessischen Staatspreis Universelles Design“ ist immer wieder

faszinierend, besonders erfreulich ist die hohe Zahl an Nachwuchs-Projekten, die in diesem Jahr ausgezeichnet werden. Design bedeutet Transformation und Veränderung: Es hilft uns dabei, die Welt um uns herum zu erschließen und Handlungsoptionen aufzuzeigen. Designerinnen und Designer können somit den Alltag ein Stück besser machen; gemeinsam mit Produzentinnen und Produzenten, Verbraucherinnen und Verbrauchern und vor allem auch mit der Politik kann dies gelingen.

Ich danke allen Bewerberinnen und Bewerbern des Jahres 2020. Ihr Optimismus und Ideenreichtum bringt genau die Produkte und Dienstleistungen hervor, die den Abbau von Hindernissen erst ermöglichen. Mit Ihrer Arbeit tragen Sie dazu bei, dass unser Land Stück für Stück barrierefreier wird.

Mein herzlicher Dank gilt auch dem Rat für Formgebung, der die Vorprüfung der Einreichungen durchgeführt hat. Ohne diese fachlich und inhaltlich aufwendige Arbeit wäre die Entwicklung dieses Preises hin zu einer etablierten Größe weit über Hessen hinaus nicht möglich gewesen. •



# Grußwort

## Anne Janz

Staatssekretärin im Hessischen Ministerium  
für Integration und Soziales

Ein Design für alle und damit ein Design, das Barrieren abbaut, Teilhabe ermöglicht und die Menschen miteinander verbindet – das ist ein zukunftsweisendes Konzept und gerade in diesen Zeiten von wachsender Bedeutung.

Aus diesem Grund freue ich mich sehr, dass es uns trotz der Pandemie und natürlich unter Beachtung aller Auflagen gelungen ist, den „Hessischen Staatspreis für Universelles Design“ auch in diesem Jahr durchzuführen. Hierfür möchte ich mich bei allen Beteiligten ganz herzlich bedanken. Zum nunmehr vierten Mal hatten Unternehmen, Studierende und in diesem Jahr erstmals Start-ups Gelegenheit, ihre universellen Konzepte und Ideen einzureichen.

Ich freue mich, dass sehr viele und vielversprechende Beiträge eingereicht wurden. Die Bewerbungen bilden die Vielfalt des Themas und die

große Bandbreite an Möglichkeiten eines Designs für alle sehr gut ab und gehen mit gutem Beispiel voran.

Besonders freue ich mich, dass der Hessische Staatspreis für Universelles Design in diesem Jahr erstmalig nicht nur durch die Ministerien für Finanzen und für Soziales und Integration, sondern auch durch die Ministerin für Digitale Strategie und Entwicklung ausgelobt wurde. Gerade die aktuelle Zeit hat uns gezeigt, wie wichtige digitale Lösungen sein können. Und wie wichtig es ist, dass alle Menschen selbstbestimmten Zugang zu digitalen Angeboten haben.

Ich wünsche Ihnen eine angeregte Lektüre und vielleicht sogar die ein oder andere Inspiration, die Sie – beruflich oder privat – weiterbringt. •



# Grußwort

## **Prof. Dr. Kristina Sinemus**

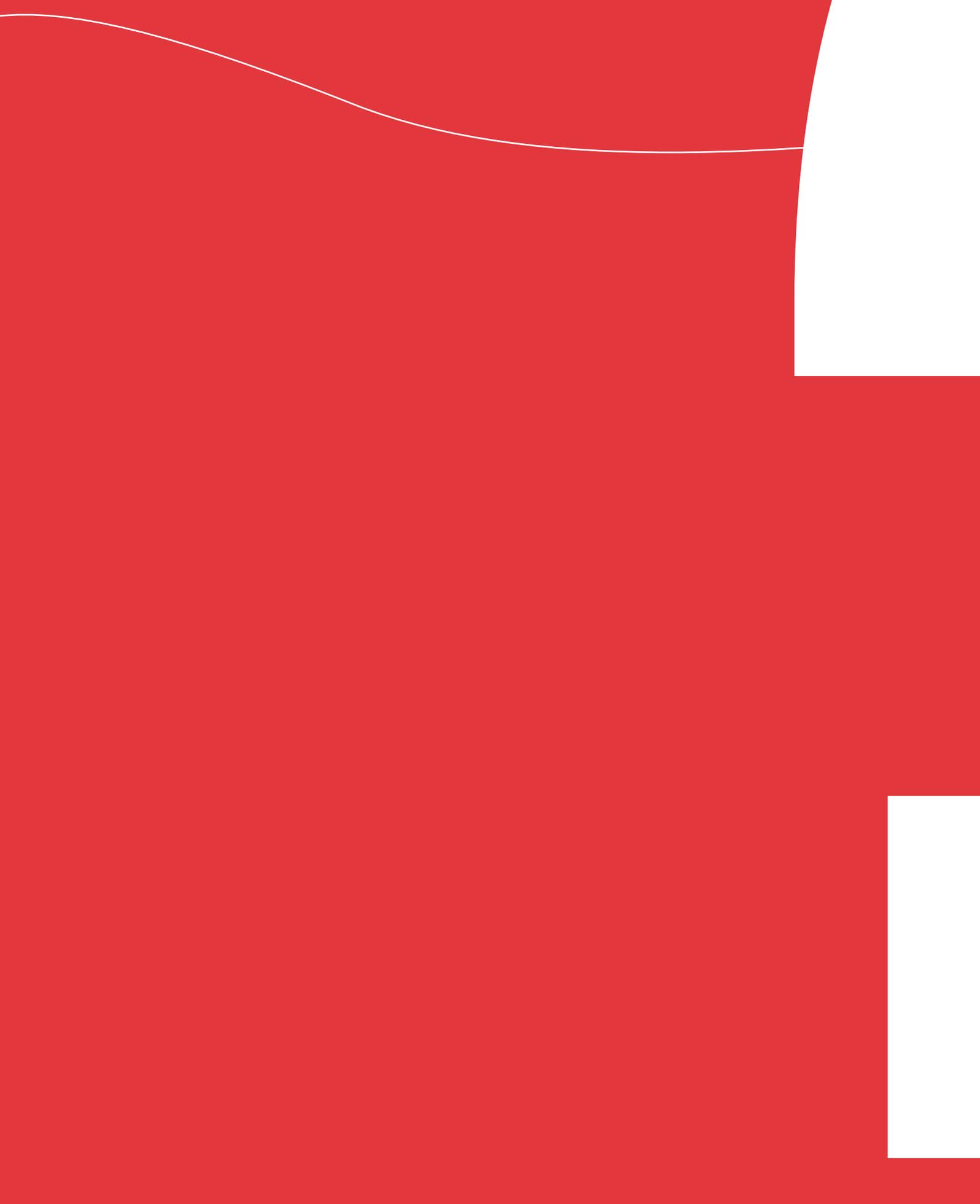
Hessische Ministerin für Digitale Strategie  
und Entwicklung

Der Hessische Staatspreis Universelles Design zeigt, was für so viele Bereiche des Lebens gilt: Unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen machen eine Dienstleistung oder ein Produkt häufig besser, als es zuvor war. Universelles Design hat genau aus diesem Grund qualitative Vorzüge, weil unterschiedliche Nutzergruppen berücksichtigt werden und neuen Anforderungen Gewicht gegeben wird.

Daher freue ich mich als Hessische Digitalministerin ganz besonders, in diesem Jahr mit einer eigenen Preiskategorie beim Hessischen Staatspreis für Universelles Design vertreten sein zu dürfen und damit ein Zeichen insbesondere in der digitalen Welt setzen zu können. Ich bedanke mich bei allen Bewerberinnen und Bewerbern und auch beim Rat für Formgebung für die Prüfung der zahlreichen Einreichungen. Der Wettbewerb bietet Produkten und Projekten weit über die hessischen Grenzen hinaus eine öffentlichkeitswirksame Plattform.

Die digitale Erweiterung des Staatspreises passt in diese Zeiten besser denn je. Universelles Design ist nämlich nicht nur in der analogen Welt das bessere Design, sondern auch in der digitalen Welt, denn Design kann helfen, Barrieren abzubauen.

Die drei Preisträger in der Kategorie "Digitales" haben gezeigt, dass die Digitalisierung dem Menschen dienen kann. Sie gibt ihnen neue Instrumente an die Hand und ermöglicht manchmal sogar Dinge, die vorher keiner je für machbar gehalten hätte. Der Staatspreis schafft es, den Menschen in den Fokus zu rücken - mit all seinen individuellen Bedürfnissen, Möglichkeiten, Interessen und Herausforderungen. Genau diesem Credo habe ich mich auch als Digitalministerin verschrieben - den Menschen in den Mittelpunkt unserer Digitalstrategie zu stellen und nicht die Technik. •



11-20 **Beiträge**



# Universalien des Designprozesses: Vom Nutzer ausgehen, um Nutzen zu stiften

Lutz Dietzold, Geschäftsführer  
Rat für Formgebung

Eine Gesellschaft, zu deren großen Herausforderungen Pluralität, Integration und die rasante digitale Durchdringung unserer gestalteten Umwelt gehören, tut gut daran, sich die Prinzipien des Universellen Designs bei all ihren Gestaltungsaufgaben zu vergegenwärtigen. Der vor über 30 Jahren geprägte Gestaltungsansatz des Universellen Designs setzte ursprünglich beim Gestalten von Zugängen für Menschen mit Einschränkungen an. Über die letzten Jahrzehnte hat er sich zu einem allgemein nutzerzentrierten Gestaltungsansatz entwickelt, der barrierefreie Gestaltung als Grundprinzip der Produktentwicklung sieht und seine volle Entfaltung vor dem Hintergrund der Digitalisierung erleben könnte.

Bei der Gestaltung von User-Schnittstellen spielen Assistenzsysteme bereits heute eine Rolle. Digitale Schriftgrößen lassen sich inzwischen problemlos an den jeweiligen Nutzer anpassen. Die Sprach-eingabe ist nicht nur ein Convenience-Faktor, sondern vor allem für solche Nutzer von unschätzbarem Mehrwert, die nur mühsam mit der Eingabe von Inhalten über die Tastatur zurechtkommen. Die von Anbeginn des Gestaltungsansatzes gewünschte Inklusion findet hier quasi ungewollt ihre Vollendung, da anstelle der sichtbaren Überwindung unterschiedlicher Zugangsbarrieren der Mehrwert für alle im Vordergrund steht.

Aber die Chancen der Digitalisierung reichen weit über den erzielten Produktnutzen hinaus. Sie setzen unmittelbar im Entwicklungsprozess an, der sich heute Daten zunutze machen kann, deren Erhebung beispielsweise durch die Einbeziehung realer Nutzer zu kostenintensiv wäre. Nie war der Zugang zu einer breiten Datenbasis schneller, einfacher und kostengünstiger verfügbar als heute. Wurden bislang Menschen mit Einschränkungen selten bis gar nicht in die Konzeptions- und Feed-

backprozesse einbezogen, macht die datengetriebene Nutzerforschung das Sammeln relevanter Informationen über die Endnutzer inzwischen deutlich einfacher und somit auch die Einbeziehung der gewonnenen Erkenntnisse in die Lösung der Designaufgabe.

Dabei helfen auch Simulatoren wie beispielsweise Altersanzüge, die für Probanden Einschränkungen hinsichtlich Sensorik und Beweglichkeit erlebbar machen können.

Als die „Design-Instanz“ steht der Rat für Formgebung seit Jahrzehnten für einen ganzheitlichen Designbegriff, der gleichermaßen gesellschaftlich-kulturelle wie wirtschaftliche Werte umfasst. Design meint hier tatsächlich nicht nur die ästhetische Gestaltung von Produkten und ihrer Kommunikation, sondern gleichermaßen die Gesamtheit der gestalteten Umwelt, die bis zum Leitsystem im öffentlichen Raum oder einer Service-Erfahrung reicht. Ganzheitlich gedachtes Design ist daher im gelungenen Fall in hohem Maße universell. Hier neue Zugänge auch und gerade für Nutzergruppen mit speziellen Anforderungen zu schaffen, das heißt, auf aktuelle gesellschaftliche Veränderungen zeitgemäße Antworten zu finden und dabei gleichzeitig Kundenpotenziale für den Absatz von Produkten zu generieren.

Innovative Projekte, die in dieser Hinsicht wegweisende Impulse setzen, fördert der „Hessische Staatspreis Universelles Design“, den der Rat für Formgebung im Auftrag des Hessischen Ministeriums der Finanzen und des Hessischen Ministeriums für Soziales und Integration bereits zum fünften Mal durchgeführt hat. Der Wettbewerb bietet Produkten und Projekten aus Hessen eine öffentlichkeitswirksame Plattform – und das weit über die hessischen Grenzen hinaus. •

# Universal Design als fester Bestandteil der Designausbildung

Tom Philipps, Teresa Laura Novotny

## GESELLSCHAFTLICHER UND TECHNOLOGISCHER WANDEL

Die Themen universelle Zugänglichkeit, Gendergerechtigkeit und Inklusion sind aktueller denn je. Der ansteigende Anteil an älteren Menschen in unserer Gesellschaft und die damit einhergehenden erhöhten und vielfältigeren physiologischen sowie psychologischen Erkrankungen, eine wachsende multikulturelle Gesellschaft und längst überfällige Bestrebungen zum Gender-Mainstreaming erfordern ein universelles Design.

Wie essentiell die Betrachtung mannigfaltiger Lebensrealitäten ist, zeigen auch die unsere Bevölkerung abbildenden Statistiken: So verzeichnen wir in Deutschland Ende des Jahres 2019 etwa 22 % Einwohner\*innen, die 65 Jahre oder älter sind<sup>1</sup> – also über 18 Millionen Menschen, und 7,9 Millionen Menschen mit schwerer Behinderung. Auch der exponentiell voranschreitende technologische Wandel stellt unsere Gesellschaft vor eine besondere Herausforderung. Künstliche Intelligenz, Blockchain, autonom fahrende Fahrzeuge, Industrie 4.0, Genom Editing, Immuntherapie

und die Nanotechnologie stellen unter anderem die aktuell treibenden Technologien dar, die uns unmittelbar prägen und unseren Alltag zukünftig beeinflussen werden. Dies ist einerseits als Segen, andererseits aber auch als Fluch zu betrachten, da wir als Menschheit „schrithalten“ müssen.

Produkt(-systeme), die heutzutage gestaltet werden, müssen also komplexer und schneller denn je entwickelt werden. Die Herausforderung liegt dabei darin, sie dennoch für alle Menschen nachvollziehbar und zugänglich zu entwerfen.

Die Zielgruppe, welche die Produkte unserer Generation adressieren, ist damit maximal divers. Die Gestaltung erfordert ein systemisches und im besten Fall partizipatives Vorgehen, das der Praxis des Universellen Designs inhärent ist.

(Industrie-)Designer\*innen können bei der Bewältigung dieser Aufgabe nicht nur ihre Kompetenz nutzen, indem sie die Nutzer\*innengruppen analysieren und die Unterschiede und Gemeinsamkeiten ihrer Bedürfnisse verstehen lernen, sondern

# »Herausragendes Design muss den Bedürfnissen aller Menschen gerecht werden.«

auch, indem sie die Gestaltungs-, Fertigungs- und Implementierungsprozesse in immer größeren, interdisziplinären Teams moderieren. Designer\*innen agieren dabei entweder selbstständig, als aktiver Teil eines Teams oder in beratender Funktion. Während Universelles Design seine Ursprünge in dem Bereich der Architektur findet, wo es zunächst darum ging, bauliche Hindernisse zu vermeiden, um barrierefreien Zugang zu Gebäuden für Menschen mit körperlichen Einschränkungen zu schaffen, hat es heute einen deutlich vielfältigeren, wenn auch im Grundgedanken unveränderten Charakter: Unabhängig davon, worin sich Menschen unterscheiden, ob in Alter, Geschlecht, Mobilität oder Gesundheitszustand, ihr Zugang zu Produkten und Produktsystemen muss ihren Bedürfnissen und Wissensständen angepasst und damit niedrigschwellig sein.

## DESIGNAUSBILDUNG IN DARMSTADT

Die Designausbildung in Darmstadt hat eine lange Tradition. Der Fachbereich Gestaltung ist auf der Mathildenhöhe – der ehemaligen Wirkungsstätte der weltweit bekannten Künstlerkolonie Darm-

stadt – angesiedelt. Seine Tradition geht auf das Jahr 1907 zurück und ist heute Teil der Hochschule Darmstadt. Aktuell gibt es dort zwei Studiengänge: Kommunikations- und Industrie-Design mit insgesamt ca. 500 Studierenden.

Industrie-Design ist eine Gestaltungsdisziplin, die sich aus den Anforderungen der industriellen Produktion heraus entwickelt hat. Die traditionelle Designpraxis besteht in der Gestaltung von Produkten und Produktsystemen (Gebrauchs- und Investitionsgüter) unter Berücksichtigung ästhetischer, ergonomischer, technischer, wirtschaftlicher, kultureller und sozialer Aspekte.

Designer\*innen sind dadurch aktiv an Entwicklungen beteiligt, welche die Natur unserer Umgebung, sei es beruflich oder im Alltag, tiefgreifend beeinflussen. Neben der Konzeption und Gestaltung von Produkten und Systemen planen, entwickeln und kommunizieren sie Designlösungen für Prozesse und Dienstleistungen in Zusammenarbeit mit der Industrie, Service-Unternehmen und öffentlichen Institutionen. Diese Ausdehnung der

## BEITRÄGE

Tätigkeitsfelder wird begleitet von einer Steigerung der Aufgabenkomplexität und führt zu einer stärkeren fachlichen Segmentierung. Der Studiengang zeichnet daher kein eindeutiges und klares Berufsbild nach, sondern ist bestrebt, die Studierenden unter Berücksichtigung individueller Neigungen und Befähigungen auf die Anforderungen unterschiedlicher Tätigkeitsfelder vorzubereiten. Universelles Design ist ein fester Bestandteil in der Darmstädter Lehre und viele studentische Entwürfe werden seit Jahren erfolgreich mit Designpreisen ausgezeichnet.

Die folgenden Referenzprojekte von Markus Kurkowski und Teresa Laura Novotny zeigen unterschiedliche Herangehensweisen an die universelle Gestaltung.

„Beyond“ ist ein Konzept, um das Reisen in einem Wohnwagen für Menschen aller Altersgruppen mit und ohne Fähigkeitseinschränkungen gleichermaßen zu ermöglichen. Im Sinne des Universellen Designs soll die Gestaltung den „Sonderstatus“ aufheben. Die Inneneinrichtung des Wohnwagens kann auf individuelle Fähigkeiten und Situationen angepasst werden. Menschen, die auf einen manuellen Rollstuhl angewiesen sind, haben genügend Freiraum, um den Innenraum, insbesondere das Bad, komfortabel zu nutzen.

Das hydraulisch absenkbares Fahrwerk, die flache Rampe, der breite Eingang und die Schiebetür ermöglichen es, den Wohnwagen jederzeit spontan betreten und verlassen zu können. Die aerodynamische Form des Exterieurs verkörpert die Flexibilität des Wohnwagens. Die Form des Daches ruft eine Assoziation mit einem Zelt hervor. Orange bildet einen lebendigen Kontrast zu den hellen und dunklen Elementen, so lassen sich Bereiche und Funktionen gut für Nutzer\*innen unterscheiden.





Viele gestalterische Details können den Alltag im Urlaub funktional erleichtern und das Urlaubserlebnis formal intensivieren.

Aus eigener Erfahrung mit der alltäglichen Konfrontation mit Barrieren und kombiniert mit der Analyse unterschiedlichster Fähigkeitseinschränkungen ist ein Projekt entstanden, das die Aufmerksamkeit auf jeden Menschen richtet. Parallel zur Recherche von Wohnwagenmodellen und deren Defizite, bezogen auf Barrierefreiheit, sind Ideen aus dem Interior Design eingeflossen, die, adaptiert auf kleinsten Raum, eine praktische und übersichtliche sowie ästhetische Gestaltung erzielen.

Das Projekt ist eines der erfolgreichsten studentischen Designprojekte der letzten Jahre und wurde inzwischen mit acht Designpreisen ausgezeichnet. Trotz zahlreicher Kooperationsansätze

mit verschiedenen potenziellen Partnern ist eine Realisierung bisher nicht gelungen. Dies liegt zum einen an dem benötigten Schritt, die konservative Konstruktion eines Wohnwagens von Grund auf zu überdenken, als auch an dem nach wie vor fehlenden Verständnis für die besagte Problematik.

Gendersensibilität ist in den Prinzipien des Universellen Designs fest verankert: Geschlecht und Gender von Nutzer\*innen dürfen den Zugang zu und die Nutzung von Produkt(-systemen) nicht beeinflussen. In vielen Produktwelten ist allerdings zu beobachten, dass sich Produkte für Frauen und Männer in Preis, Ästhetik und Nutzung unterscheiden und dadurch nicht nur von der Primärfunktion ablenken und Nutzer\*innen fehlinformieren, sondern auch genderspezifische Stereotype reproduzieren, was konservative Rollenbilder festigt. Um dieser Entwicklung entgegenzuwirken, müssen Alternativen evaluiert und sichtbar gemacht werden.

## BEITRÄGE

In ihrer Abschlussarbeit entschied sich Teresa Laura Novotny, stellvertretend für vergeschlechtlichte Produkte, einen Nassrasierer auf Genderskripte zu untersuchen und ihn dann unter Berücksichtigung der Prinzipien des gendersensiblen Designs neu zu entwerfen. „Pli“ wird der entstandene Nassrasierer genannt, der bewusst auf gummierte Oberflächen verzichtet, da sie bei vielen Nassrasierern dazu dienen, Stereotype zu bedienen: aerodynamische Formen bei Männerrasierern, geschwungene Linien beim Frauenprodukt.

Stattdessen beruht das Design des Rasierers auf der zugrunde liegenden Anforderung der Nutzer\*innen: dem Ermöglichen einer sauberen und angenehmen Rasur. Mithilfe von Recherche und einer Befragung potenzieller Nutzer\*innen wurde der Rasierer untendenziös und ergebnisoffen neu interpretiert. Wichtig war auch die „emotionale Langlebigkeit“ des Produktes: „Pli“ sollte zeitlos wirken, sodass Nutzer\*innen ihn nicht nach kurzer Zeit ersetzen wollen. Das gendersensible Design kann dadurch auch zu einer nachhaltigeren Produktwelt beitragen.

Das Projekt wurde 2020 mit dem Henriette-Fürth-Preis des Gender- und Frauenforschungszentrums der hessischen Hochschulen ausgezeichnet.



## UNIVERSAL DESIGN IN DER FORSCHUNG

2009 wurde am Fachbereich Gestaltung das Institut für Designforschung gegründet, dessen Team sich seither der Arbeit in verschiedenen Forschungsschwerpunkten widmet. Dazu gehören unter anderem Design for Sustainability, gesundheitsfördernde Gestaltung, Gender & Design, Ästhetik des Designs und Methodologie. Das Institut ist an einem direkten Transfer der eigenen Forschung in (design-)praktische Bereiche interessiert und arbeitet daher eng mit der Hochschule Darmstadt, dem Institut für Innovation und Design und verschiedenen Industriepartnern zusammen. •

[www.idf.h-da.de](http://www.idf.h-da.de)



<sup>1</sup> Statistisches Bundesamt, Destatis (2020): Ältere Menschen – Die Bevölkerungsgruppe der älteren Menschen ab 65 Jahren, in: [www.destatis.de/DE/Themen/Querschnitt/Demografischer-Wandel/Aeltere-Menschen/bevoelkerung-ab-65-j.html](http://www.destatis.de/DE/Themen/Querschnitt/Demografischer-Wandel/Aeltere-Menschen/bevoelkerung-ab-65-j.html).

<sup>2</sup> Statistisches Bundesamt, Destatis (2020): Behinderte Menschen, in: [www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Gesundheit/Behinderte-Menschen/\\_inhalt.html](http://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Gesundheit/Behinderte-Menschen/_inhalt.html).

<sup>3</sup> Vgl. Case, Betsy J. (2003), Universal Design, Pearson Education.



21-26 **Jury**



# Jury

**Prof. Anke Bernotat**

Folkwang Universität der Künste

**Rika Esser**

Beauftragte d. Landes Hessen für Menschen mit Behinderung

**Prof. Dr. Erdmuthe Meyer zu Bexten**

Landesbeauftragte für barrierefreie IT

**Prof. Tom Philipps**

Hochschule Darmstadt, Industrie-Design

**Georg Ruhrmann**

EDAG Engineering GmbH

**Christian Trachsel**

BRAND FACTORY GmbH

**Sophia von den Driesch**

Hessisches Ministerium der Finanzen

**Winfried Kron**

Hessisches Ministerium für Soziales und Integration

**Lorena von Gordon**

Hessische Staatskanzlei, Bereich der Ministerin für Digitale Strategie und Entwicklung

**SACHVERSTÄNDIGE****Prof. Dr.-Ing. Sabine Hopp**

TU Darmstadt

**Rita Schroll**

Blinden- und Sehbehindertenbund in Hessen e.V.

**Andreas Winkel**

Journalist und Redakteur beim Hessischen Rundfunk







27–36 **Auszeichnungen  
Unternehmen**

# OEKOGENO-SWH eG

## Wohngebäude

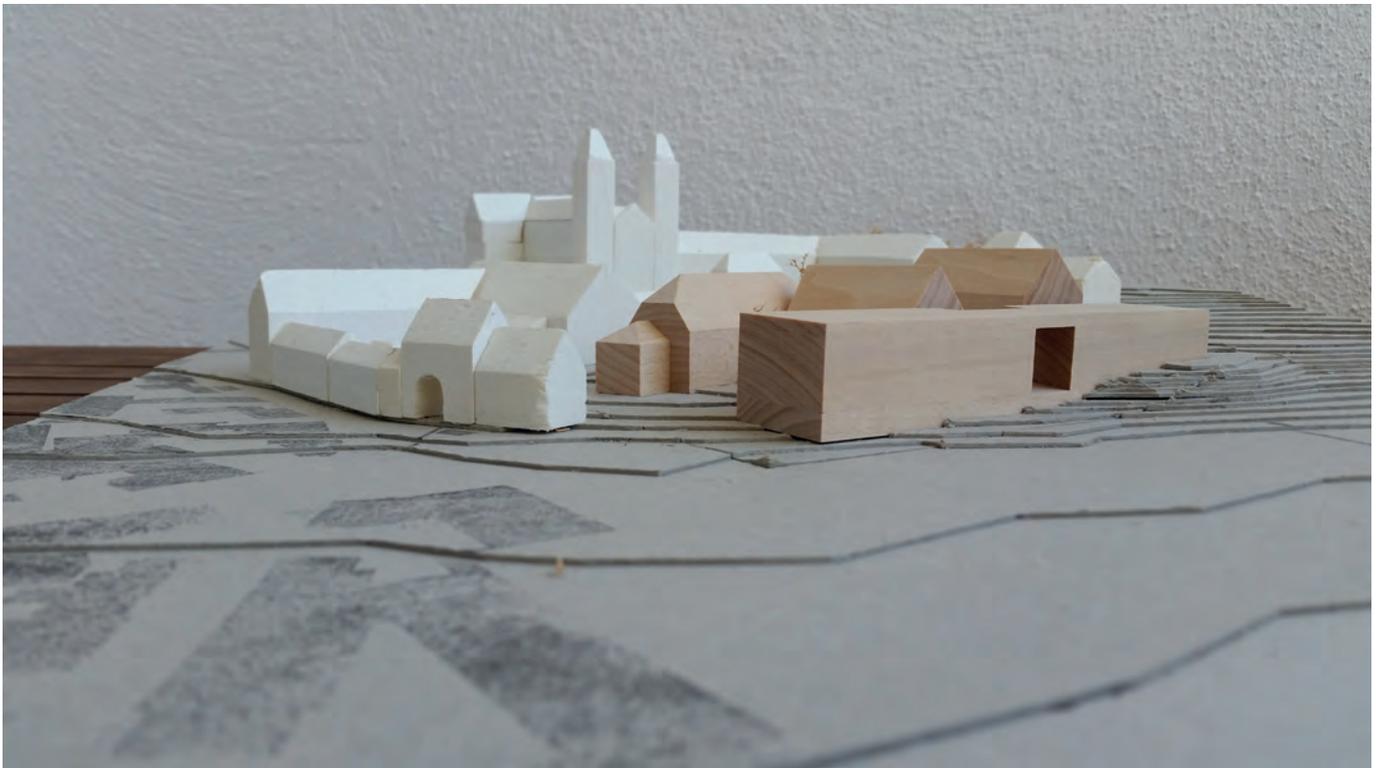
Gemeinschaft, so wie sie in den früheren Dörfern gelebt wurde, ist unserer modernen Gesellschaft, insbesondere im urbanen Raum, über weite Strecken abhanden gekommen. Das ökologische Wohnprojekt mit 35 Wohnungen entsteht in Holzbauweise im Klostergarten Ilbenstadt und stellt die Gemeinschaft wieder in den Mittelpunkt. Gebaut wird nach neuestem technischen Standard, sozial, nachhaltig und fair. Für die Bewohner stehen zudem Car Sharing, Stromtankstellen, Gemeinschaftsräume, Stadtteiltreff, ein Regionalladen und umfangreiche Nutzgärten zur Verfügung. Besonders die Selbstversorgung mit Obst und Gemüse schafft Identifikation und Zusammenhalt. Das gesamte Bauprojekt ist darauf ausgerichtet, dass Ökologie und Soziales, alt und neu, Tradition und Digitalität miteinander vernetzt sind.



**Auftraggeber:** OEKOGENO Genossenschaft // [www.oekogeno.de](http://www.oekogeno.de)

**Design:** GIES ARCHITEKTEN BDA // [www.giesarchitekten.de](http://www.giesarchitekten.de)







„Das Wohnprojekt im Klostergarten Ilbentadt verbindet alte mit neuer Bausubstanz und ist sowohl in ökologischer als auch in sozialer und universeller Hinsicht in hohem Maße vorbildlich. Generationenübergreifend, barrierefrei, integrativ, innerörtlich, genossenschaftlich – wie hier im Sinne eines zeitgemäßen gemeinschaftlichen Zusammenlebens ganzheitlich gedacht und geplant wurde, beeindruckt. Ein tolles Beispiel für ein modernes Dorf im Dorf.“ **JURY**

# CLEARTECT

## Persönliche Schutzausrüstung (Visier)

CLEARTECT ist ein transparenter Gesichtsschild, der nicht nur Mund und Nase bedeckt, sondern auch die Augenschleimhäute schützt. Der Schild bietet insbesondere gegen per Tröpfchen übertragene Infektionskeime wie Covid-19 einen erhöhten Eigen- und Fremdschutz. Durch die spezielle Form wird anströmende – potenziell kontaminierte – Luft am Mund-Nase-Bereich vorbeigeleitet, wodurch die Person, die das Visier trägt, geschützt wird. Für den Fremdschutz bewirkt die anatomisch angepasste Form eine Umleitung der ausgeatmeten Luft in Richtung Träger/In. Im Vergleich zu üblichen Flachfolien-Visieren bietet CLEARTECT auch Schutz gegen seitlich einströmende Luft. Zudem ist der Schild oben geschlossen, um das Eindringen fallender Tröpfchen zu verhindern. Das Visier ist mit weniger als 100g besonders leicht und kann durch ein offenes Klettband am Kopf einfach und komfortabel fixiert werden. CLEARTECT ist gemäß PSAV EU-zertifiziert und bietet auch erhöhten mechanischen Schutz.





„Seit der Pandemie ist das Tragen von Gesichtsmasken im Alltag vielerorts Pflicht. Doch herkömmliche Stoffmasken dienen vor allem dem Fremdschutz und erschweren das Atmen. Zudem verdecken sie die Gesichtszüge, was Vielen Unbehagen bereitet. Mit dem transparenten Gesichtsschild CLEARTECT bleibt das ganze Gesicht sichtbar. Auch beschlägt die Scheibe nicht. Vor allem aber bietet CLEARTECT nicht nur einen erhöhten Fremd- sondern auch Eigenschutz und darüber hinaus einen hohen Tragekomfort. Aufgrund der hohen Materialflexibilität passt sich das Produkt überdies an alle Kopfformen an und ist dadurch in seinem Einsatzspektrum sehr universell.“ **JURY**

**Hersteller:** iO Interdisziplinäre Objekte // [www.io-objekte.de](http://www.io-objekte.de)

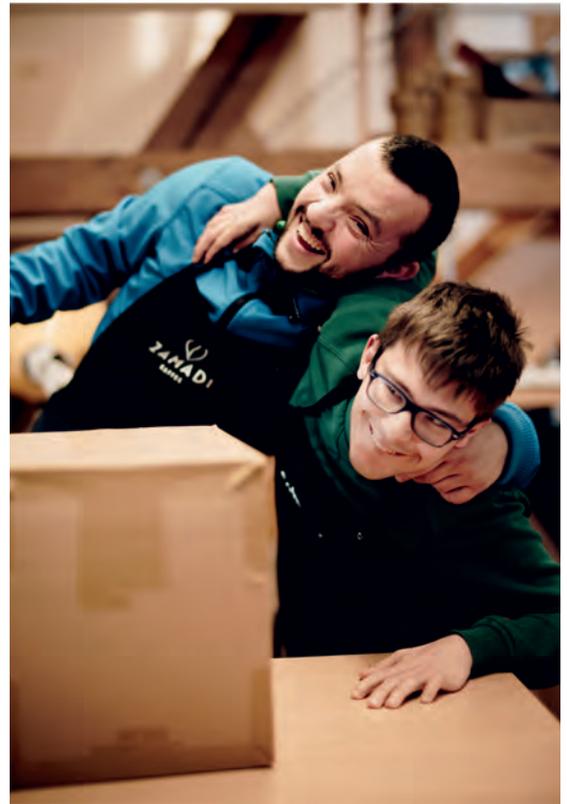
**Design:** IRED | Institute for Recycling, Ecology & Design; Frédéric Kreutzer; Werner Lorke // [www.ired-institute.com](http://www.ired-institute.com)

# ZAMADI Kaffee

## Corporate Identity

ZAMADI ist ein neuer Bio Kaffee, der das Thema Behinderung und Achtsamkeit im Kern integriert, denn der Kaffee wird von Menschen mit Behinderung hergestellt – und das in handwerklicher Tradition mit größter Sorgfalt und Hingabe. Wenn Einrichtungen für Behinderte etwas produzieren, wird beim Verkauf die eigene Identität oft nicht an die große Glocke gehängt. Vielleicht, weil solche Produkte in der Gesellschaft oftmals als minderwertig betrachtet werden. ZAMADI Kaffee geht einen anderen Weg und kommuniziert offen und wie selbstverständlich, wer für den feinaromatischen Demeter-Kaffee verantwortlich ist, der in Kehna in einer der ältesten Bio-Röstereien in Hessen hergestellt wird und von den Kunden sehr geschätzt wird. In Kehna leben Menschen mit und ohne Behinderung in einer dorfähnlichen Gemeinschaft, in der nicht nur eine umweltfreundliche Lebensweise, sondern auch das Thema Inklusion eine wesentliche Rolle spielt.





„Mit hoher Wertschätzung gegenüber den Menschen mit Behinderung erzählt der modern und zeitgemäß gemachte Imagefilm ganz ohne Worte, eine eindruckliche Geschichte. Dabei ist bemerkenswert, wie es hier gelingt, Behinderung nicht als Manko, sondern ganz im Gegenteil, als ein Qualitätsmerkmal der Kaffeemarke zu verstehen. Das wirkt nie aufgesetzt, sondern ganz und gar authentisch. Wenn man sieht, mit welcher Liebe, Freude und Hingabe sich die Menschen dort ihrer jeweiligen Arbeit widmen, nimmt man ihnen in jeder Sekunde ab, welchen Spaß sie dabei haben und das ist großartig.“ **JURY**

**Hersteller:** Hofgemeinschaft für heilende Arbeit e.V. Gemeinschaft in Kehna // [www.in-kehna.de](http://www.in-kehna.de)  
**Design:** YOOL GmbH & Co. KG Werbeagentur für Nachhaltigkeit // [www.yool.de](http://www.yool.de)



37–50 **Auszeichnungen  
Nachwuchs Digital**

The image features a large, rounded red shape on a white background. Inside the red shape, there are two thin white lines that form a stylized, abstract pattern resembling a lowercase letter 'e' or a similar shape. The text '37–50 Auszeichnungen Nachwuchs Digital' is positioned in the upper right area of the red shape.

# Eye Build It Creator

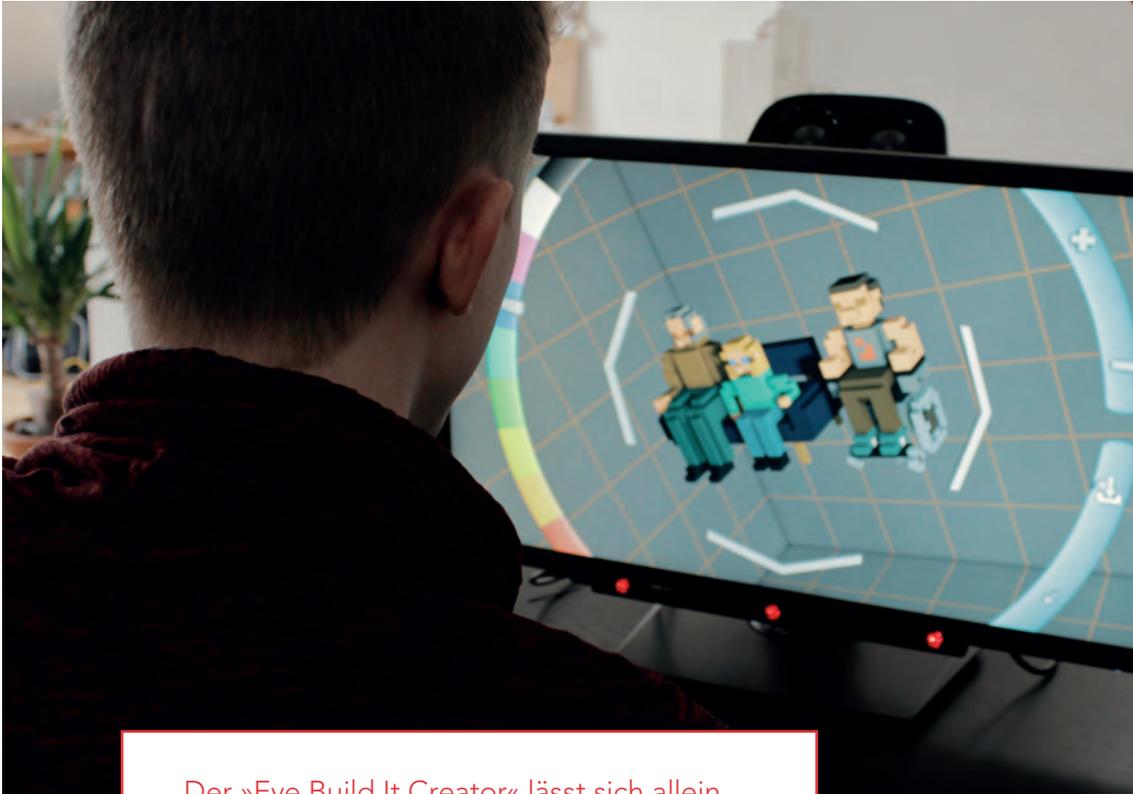
## Medical, Physio & EMS

Der »Eye Build It Creator« ist ein Kreativprogramm, mit dem sich allein durch Blicke bzw. Augenbewegung virtuelle grafische Bauklötze zu den verschiedensten Objekten kombinieren lassen. Dank 3D-Druck-Schnittstelle ist es möglich, die gebauten Objekte sogar in einer Vielzahl von Materialien auszudrucken. Von Anfang an wurde das Programm im gesamten User Interface Design universell konzipiert. Damit ist es nicht nur für Menschen mit schweren körperlichen Beeinträchtigungen geeignet, sondern kann auch effektiv von Menschen ohne Beeinträchtigung genutzt werden, wodurch eine echte inklusive Gemeinschaft entstehen kann.

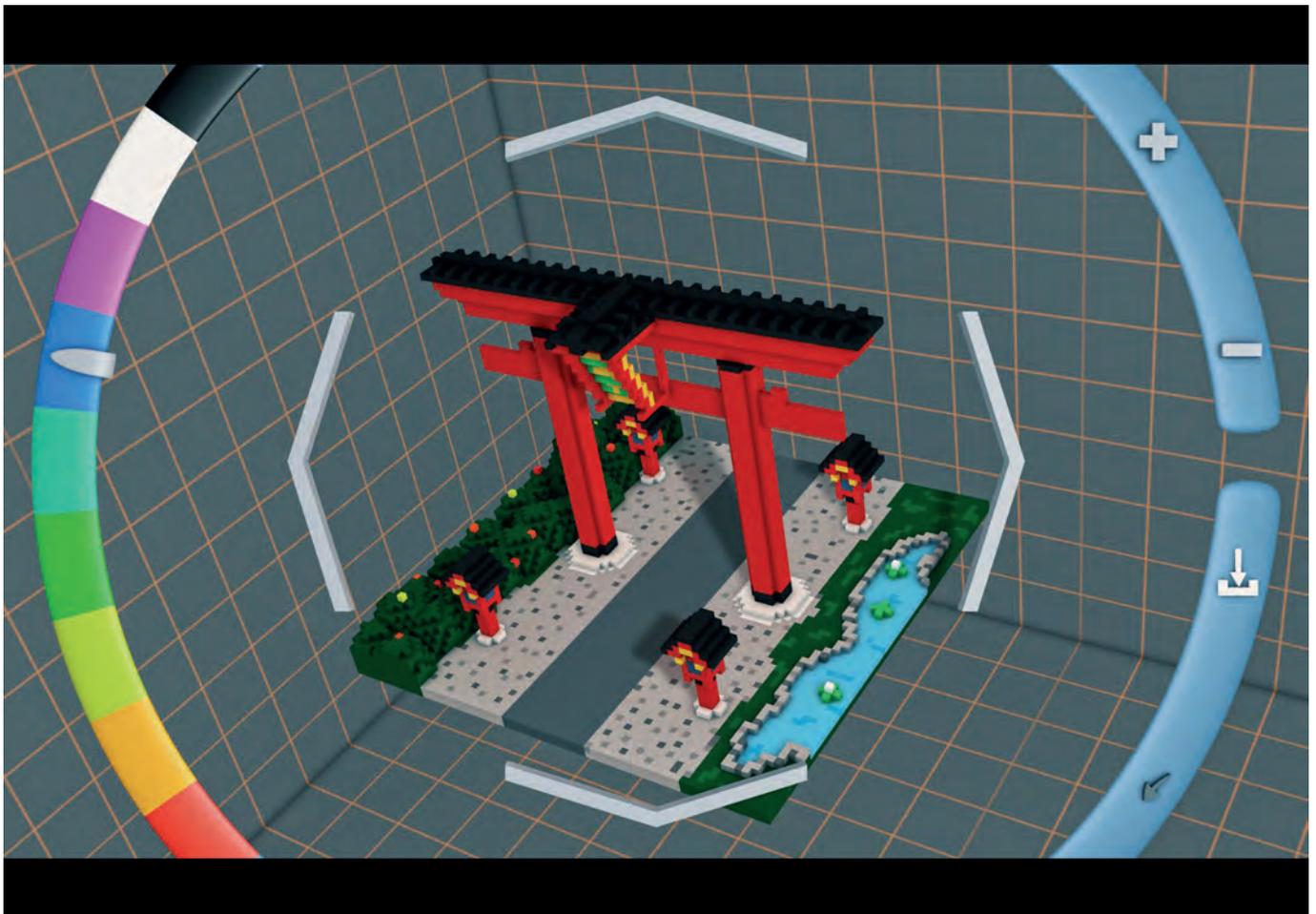
**Hochschule:** Hochschule Trier

**Design:** Adrian Wegener // [www.eye-build-it.com](http://www.eye-build-it.com)





„Der »Eye Build It Creator« lässt sich allein durch Blicke bzw. Augenbewegung steuern. Damit ermöglicht er Menschen mit schweren körperlichen Beeinträchtigungen nicht nur den Zugang in die digitale Welt, sondern auch ein kreatives Arbeiten. Das Interface wurde formal sauber und reduziert gestaltet und ist intuitiv bedienbar. Toll ist, dass auch an eine Schnittstelle für 3D-Drucker gedacht wurde. Eine vorbildliche Arbeit von hoher sozialer Relevanz, die mit ihrer konsequenten universellen Konzeption beeindruckt.“ **JURY**



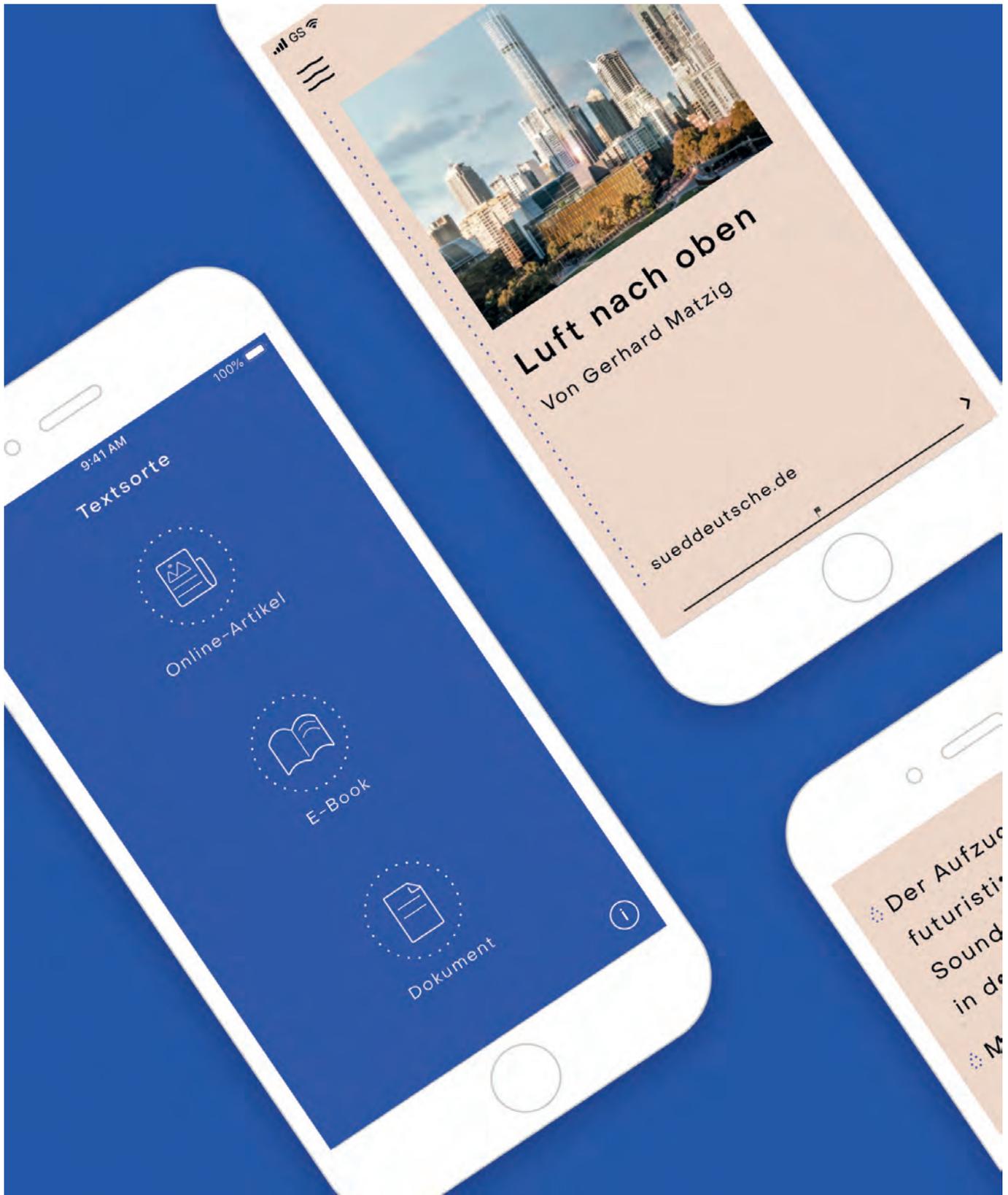
# fluuit

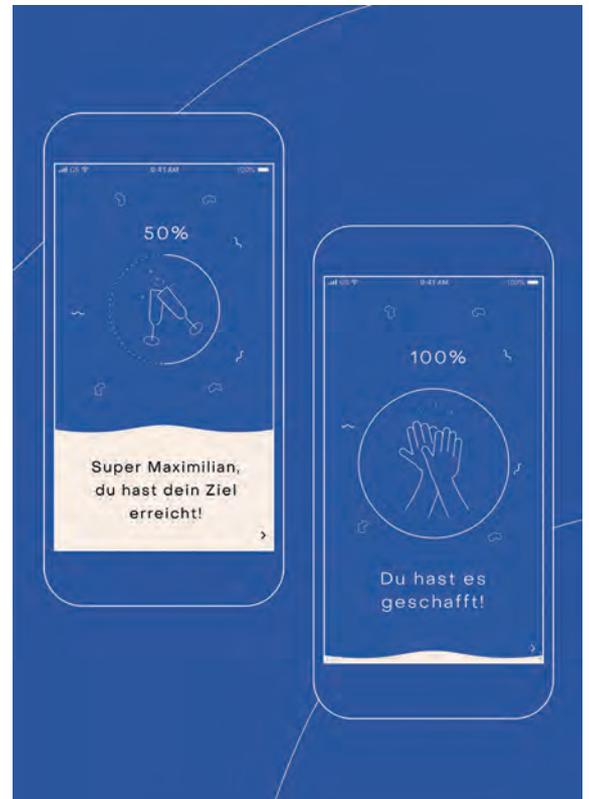
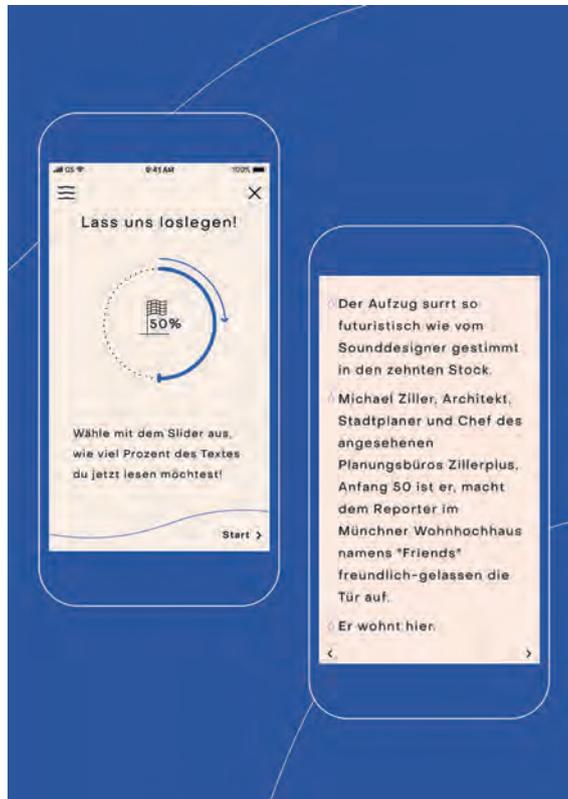
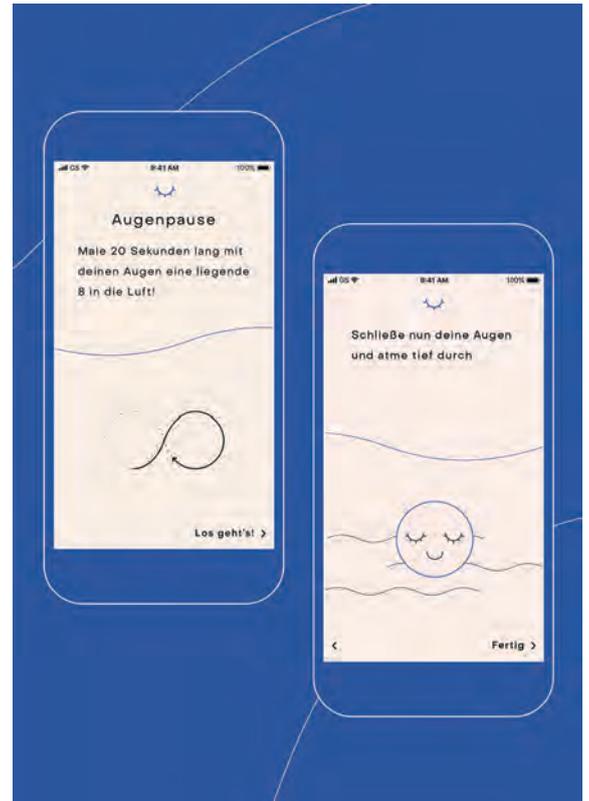
## App

Millionen Erwachsene in Deutschland können nicht oder nur schlecht lesen, was oft eine Folge von Legasthenie ist. Da neben den klassischen Printmedien im Zuge des digitalen Wandels vor allem das Lesen zunehmend an Relevanz gewinnt und als Mittel zur gesellschaftlichen Partizipation genutzt wird, sind Betroffene oft benachteiligt. Dabei ist Legasthenie durch kontinuierliches Üben therapierbar. »fluuit« ist eine App, die Erwachsene anregen soll, mehr zu lesen und dadurch zu trainieren. Dabei setzt die App auf zwei Motivationsfaktoren: Das Erleichtern des Lesens durch die gestalterische Anpassung digitaler Texte sowie das Schaffen von Erfolgsmomenten, wobei der Aspekt der Gamification eine wichtige Rolle spielt. Dies führt zu einer Erleichterung des Lesens und schafft einen barrierefreien Zugang zu Lesemedien. Unterstützend dazu, nimmt die neuartige Textnavigation die Angst vor langen Texten und bietet somit einen weiteren Mehrwert zu vorhandenen Lösungen.

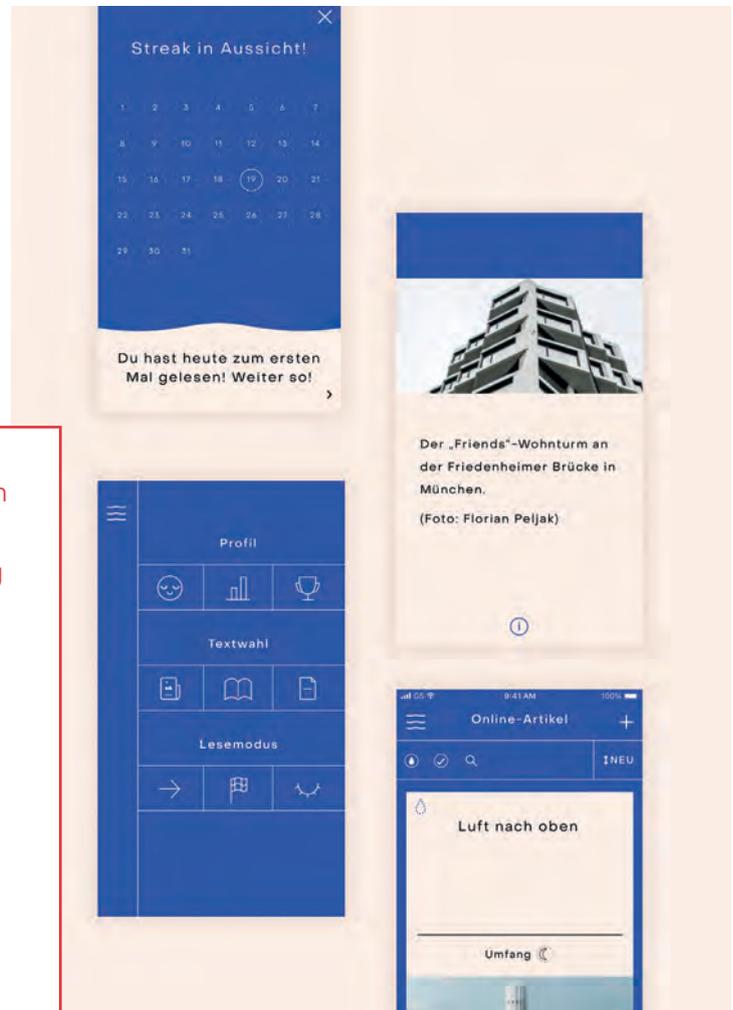
**Hochschule:** Fachhochschule Münster

**Design:** Leonie Schäffer // [www.leonieschaeffer.de](http://www.leonieschaeffer.de)





„Millionen Erwachsene in Deutschland leiden an Legasthenie. Da im digitalen Wandel gerade das Lesen zunehmend an Bedeutung gewinnt, sind Betroffene hier benachteiligt. Dabei lässt sich die Leseschwäche durch stetes Üben vermindern. Jedoch fehlt es Vielen an Motivation. Und genau hier setzt »fluuit« an. Das Resultat ist eine vorbildlich gestaltete und durchdachte App, die die Bedürfnisse von Legasthenikern konsequent berücksichtigt und motivierende Erfolgsmomente schafft. Auf diese Weise eröffnet die App nicht nur einen barrierefreien Zugang zu Lesemedien, sondern fördert damit auch Inklusion.“ **JURY**



# Little Voice

## Installation

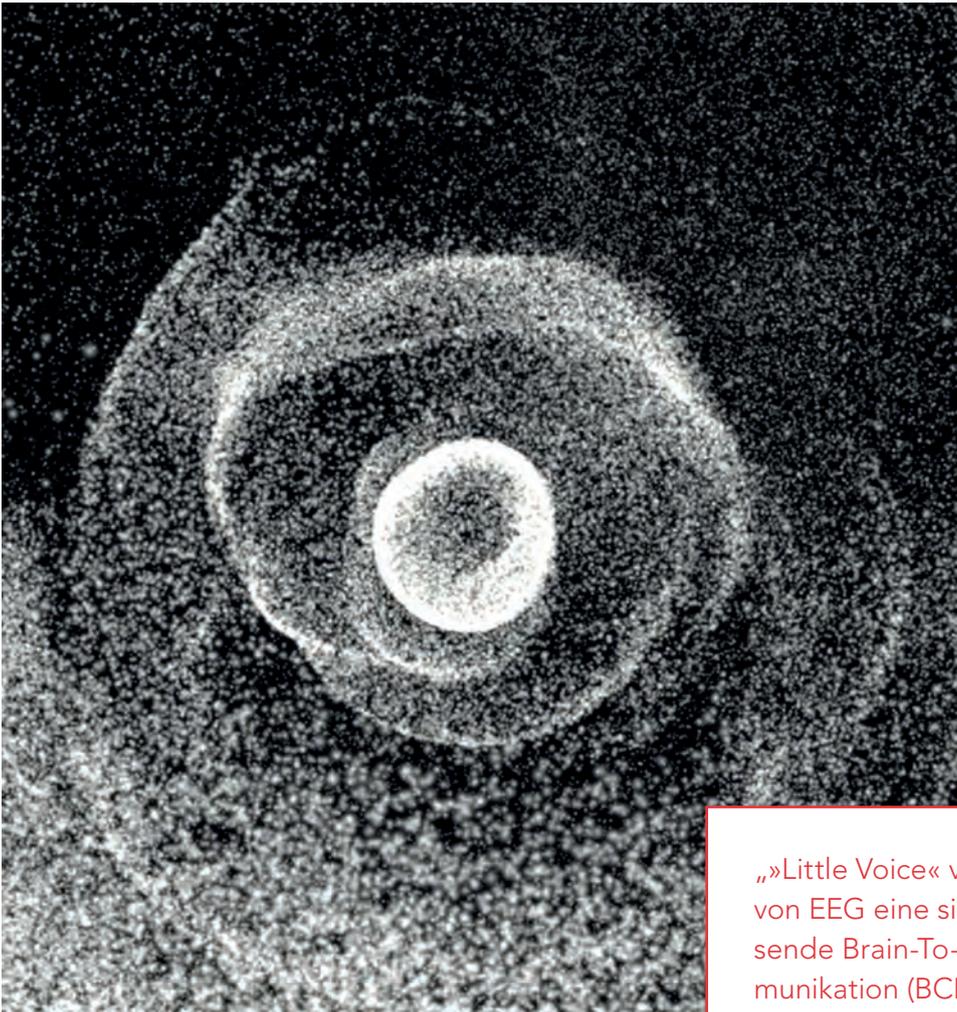
»Little Voice« ermöglicht eine sinnlich-allumfassende Brain-To-Computer (BCI) beziehungsweise direkte Brain-To-Brain-Kommunikation. Mithilfe von EEG wird die Gehirnaktivität einer Person gemessen, auf eine Frequenz reduziert, durch Virtual Reality visuell, haptisch und auditiv übersetzt und so für den Rezipienten erfahrbar gemacht. Das Konzept stellt die Frage nach der universellsten Form der Kommunikation. So untersucht das Projekt, ob BCI-Technologie eine Möglichkeit der Interaktion sein kann, die jeden Menschen einbezieht und inwieweit sich der digitale Raum nutzen lässt, um kommunikative Barrieren der realen Welt zu durchbrechen.

**Hochschule:** Fachhochschule Potsdam

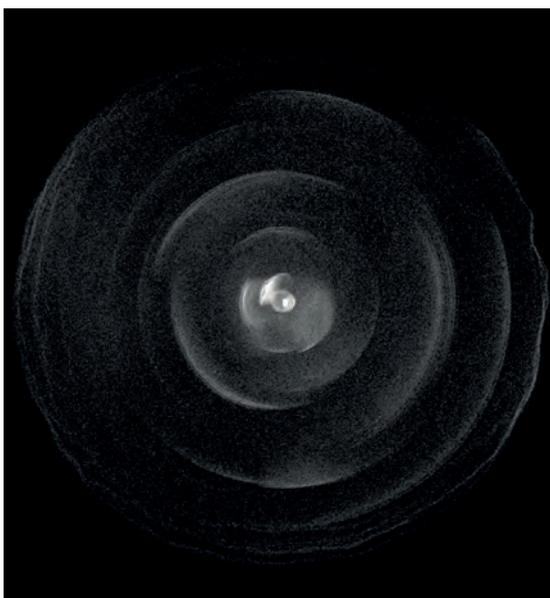
**Design:** Aaron Schwerdtfeger, Paul Nelson Morat; Mathieu Josserand; Jacqueline Butzinger // [aaron.schwerdtfeger@fh-potsdam.de](mailto:aaron.schwerdtfeger@fh-potsdam.de); [paul.morat@fh-potsdam.de](mailto:paul.morat@fh-potsdam.de)







„»Little Voice« versucht mithilfe von EEG eine sinnlich-allumfassende Brain-To-Computer-Kommunikation (BCI) und schafft hierdurch eine faszinierende VR-Erfahrung. Ein überaus spannendes Projekt, das auf beeindruckende Weise zeigt, wie kommunikative Barrieren der realen Welt im digitalen Raum umgangen werden können, und das vor allem auch im Zuge des digitalen Wandels zusätzlich an Relevanz gewinnt.“ **JURY**





51-73 **Auszeichnungen  
Nachwuchs**

The image features a bold, abstract design with a large red shape on the right and a white shape on the left. The red shape has a curved, organic form. A white outline, resembling a stylized leaf or a drop, overlaps the red shape. The text '51-73 Auszeichnungen Nachwuchs' is positioned in the upper left area of the red shape.

# FIRST AID GLOVES

## Erste Hilfe Handschuhe

In zu vielen Unfallsituationen in Deutschland wird viel zu selten Erste Hilfe geleistet. Gründe dafür sind mangelndes oder vergessenes Wissen, fehlende Übung, aber auch die Angst, einen Fremden zu berühren. Die Erste Hilfe ist jedoch oft entscheidend für das Überleben der Verunglückten. Die bedruckten medizinischen Latexhandschuhe schützen nicht nur den Ersthelfer, sondern unterstützen ihn mittels international verständlicher Piktogramme dabei, die Erste-Hilfe-Maßnahmen richtig durchzuführen. Beide FIRST AID GLOVES sind mit einem großen »L« für Links und einem »R« für Rechts versehen, was in hektischen Notfallsituationen eine Fehlverwendung vermeiden soll. Auf der linken Hand befindet sich eine Checkliste, die zuerst absolviert werden muss. Auf der rechten sieht man die Anleitung zur Durchführung der Thorax-Kompression.

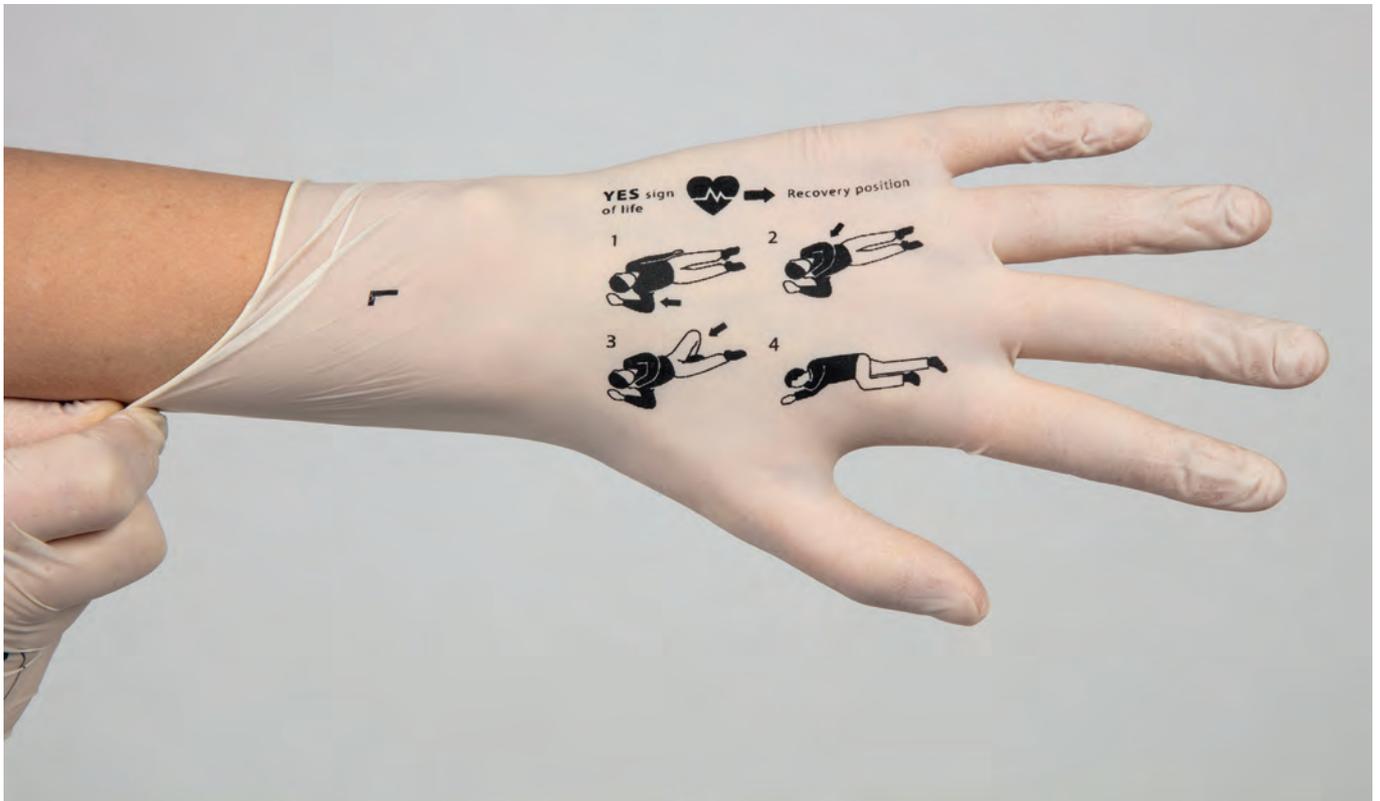
**Hochschule:** Universität der Künste Berlin

**Design:** Anna Koppmann // [www.annakoppmann.eu](http://www.annakoppmann.eu)





„Die Idee, die wesentlichen Erste-Hilfe-Maßnahmen in Form von international verständlichen Piktogrammen auf den Rücken von medizinischen Latexhandschuhen zu drucken, ist so simpel wie genial. Auf diese Weise werden die häufigsten Hemmschwellen beseitigt, die Menschen davon abhalten, Verunglückten zu helfen. Sympathisch ist zudem, dass es sich um eine recht kostengünstige Lösung handelt, die sich auch perfekt als Werbegeschenk eignet. Ein fantastisches Produkt, das praktisch jeder intuitiv einsetzen kann, wodurch künftig viele Leben gerettet werden können.“ **JURY**



# CIMO - die modulare Citytram

## Straßenbahn

Die Straßenbahn »CIMO« verbindet Personen- und Güterverkehr in einem modularen Fahrzeugkonzept, das formal, funktional und technisch auf einen zeitgemäßen Stand gebracht wird.

Vor allem aber zeigt es, wie der ÖPNV in einer nachhaltigen Stadt der Zukunft ohne motorisierten Individualverkehr funktionieren und barrierefrei ausgebaut werden kann. Das innovative Innenraumkonzept der Straßenbahn bietet hierfür sowohl Fahrgast- als auch Mehrzweckabteile und erleichtert den sicheren und barrierefreien Transport von Fahrrädern, Kinderwagen oder Rollstühlen. Hinzu kommen neugedachte Sitz- und Stehplatzanordnungen sowie der Einbezug von Augmented Reality für Fahrpersonal und Fahrgäste.

**Hochschule:** Folkwang Universität der Künste

**Design:** Daniel Rauch // [www.studiorauch.de](http://www.studiorauch.de)





„Mit der Straßenbahn »CIMO« gelang ein innovativer Beitrag zu einem topaktuellen Thema. Dabei wurde mit dem durchdachten modularen Innenraumkonzept nicht nur eine gute Kombination zwischen Personen- und Güterverkehr gefunden, sondern auch eine interessante Lösung zur effizienten Auslastung von Schwachlastzeiten. Ein so sinnvolles wie eindrucksvolles Beispiel für einen zeitgemäßen und nachhaltigen Umgang mit dem Thema ÖPNV und Güterverkehr in der Innenstadt.“ **JURY**



# Dipen - „Stempeln statt Spritzen!“

## Injektionspen für insulinpflichtige Kinder

Das innovative Injektionsset »Dipen« nimmt Kindern mit Diabetes die Angst vor der notwendigen Injektionsnadel, macht sogar Spaß und fördert so die tägliche Anwendung und das Selbstmanagement. Das Besondere bei »Dipen« ist, dass die feine Nadel unsichtbar in einen stiftähnlichen Stempel mit farbigen Motiven, wie einem Stern, einem Baum o.ä., integriert wurde. Das Kind drückt sich den Stempel spielerisch auf, was zugleich die Injektionsfunktion auslöst. Zurück auf der Haut bleibt das Stempelmotiv, das zugleich zeigt, wo bereits gestochen wurde. Ganz ohne App sehen hierdurch die Eltern bzw. die Betreuer, ob das Kind schon injiziert hat oder nicht. Die ergonomische Form des Griffs macht die Nutzung noch komfortabler. »Dipen« ist einfach und intuitiv verständlich und kann auch von Erwachsenen, insbesondere älteren Menschen genutzt werden. Und natürlich funktioniert »Dipen« auch ohne, dass ein Stempel zurückbleibt.

**Hochschule:** University of Applied Sciences Berlin

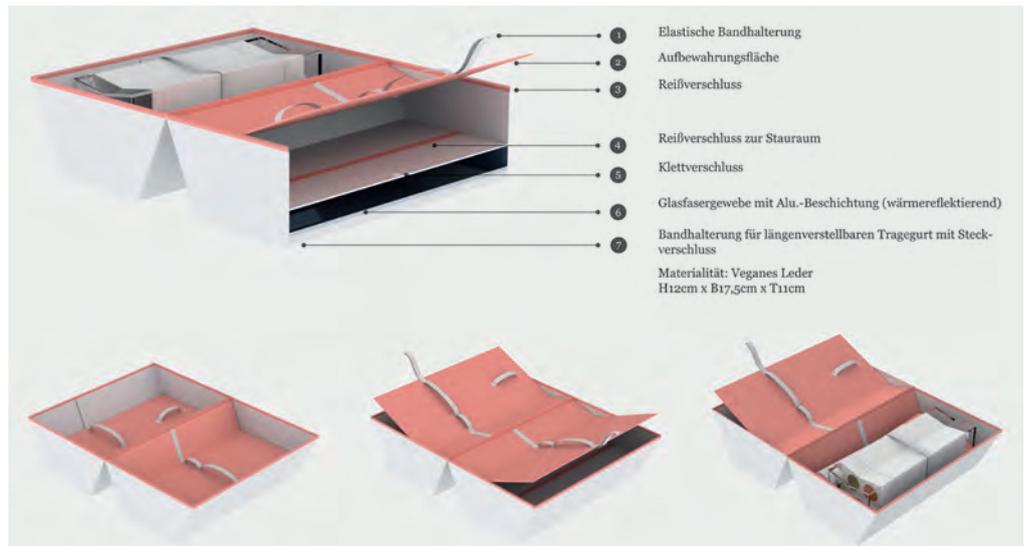
**Design:** Cong Hieu Vu // [conghieu.vu@gmx.de](mailto:conghieu.vu@gmx.de)



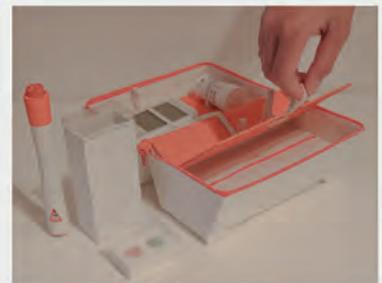
Dipen bietet verschiedene Stempelmuster, die jedem Kind die Freiheit gibt, sein „Lebensbegleiter“ nach Bedarf neu zu gestalten bzw. auszutauschen.

„Du bekommst jetzt eine Spritze!“  
„Du bekommst jetzt ein Eis-Stempel!“

„Injektionspen für insulinpflichtige Kinder“  
-Cong Hieu Vu-



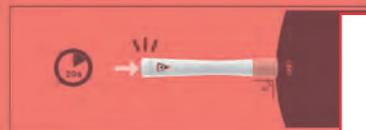
Durch ein Reißverschluss in der Mitte lässt sich die Tasche in zwei Teile aufklappen. Eine Seite sind für die Utensilien wie Blutzuckermessgerät, Stechhilfe, usw. und auf der anderen Seite Dipen, Ersatznadeln- und Stempelbox. Jede Seite verfügt über weiteren Stauraum mit Reißverschluss, etwa für Ersatzinsulin (ca. für 3 Wochen) oder anderen Kleinram, der mit zusätzlichen wärmereflektierten Stoff im Inneren genäht wird. Durch den abnehmbaren Tragegurt lassen sich nach Bedarf verschiedene Tragepositionen realisieren.



„Injektionspen für insulinpflichtige Kinder“  
 -Cong Hieu Vu-



- 1 Auslöseknopf
  - 2 Dosiererring
  - 3 Dosisanzeige (Dosiergenauigkeit durch Dreieckform)
  - 4 Kolbenstange mit Kolbenstangenkopf
  - 5 Patronenhalter + Insulinskala
  - 6 Schutzkappe
  - 7 Silikonstempel
  - 8 Silikonstempel-Kopf mit Muster
- Materialität: Kunststoff (Spritzgussverfahren)  
H14,74cm x Ø2cm



Des Weiteren kommt Dipen in zwei Kalt-Warm-Farbkontrastpaare daher. Für die langwirksame Insulininjektion werden kalte Farben und die kurzwirksame Insulininjektion warme Farben von der Stempelbox gestempelt.  
H14,74cm x B5cm x T3,3cm



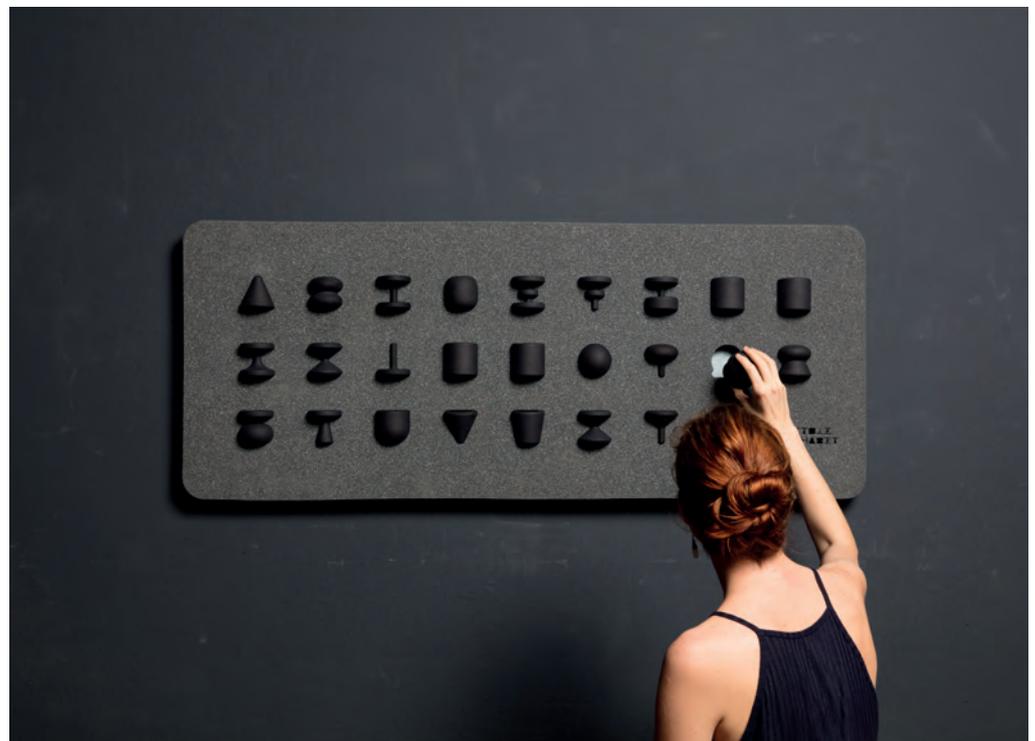
„Injektionspen für insulinpflichtige Kinder“  
-Cong Hien Vu-

„90 Prozent der Kinder haben Angst vor Spritzen. Die Idee, die Injektionsnadel in einen Motiv-Stempel zu integrieren, ist genial und wurde formal und funktional toll umgesetzt. Ein sympathisches, medizinisches Tool, das nicht nur betroffenen Kindern, sondern auch vielen Erwachsenen den Alltag mit Diabetes angenehmer und komfortabler macht.“ **JURY**

# alphabetum tactus

## Dreidimensionales Alphabet

»alphabetum tactus« ist ein dreidimensionales Alphabet, das sich durch Berührung mit der Hand erfühlen lässt. Damit wird es zu einem spielerischen Medium, um mit Menschen, die taubblind sind, zu kommunizieren. Berührung ist unsere erste Sprache, der erste Sinn, den wir erwerben. Sie ist unsere stille Schnittstelle zur materiellen Welt. Berührung ist die dritte Dimension der Oberfläche, die zu unseren Emotionen spricht. Und doch spielt der Tastsinn im Vergleich zum Sehen und Hören bei den meisten Menschen im Alltag eine untergeordnete, höchstens ergänzende Rolle. Ganz anders bei taubblinden Menschen. Ihnen bleiben zur Kommunikation nur berührungsbasierte Prozesse und Systeme, von der Rechtschreibung der Finger bis zur Erkundung von Objekten mit ihren Händen oder Füßen. Einige verwenden auch eine Grammatik der Berührung, die Druck, Position, Geschwindigkeit, Handform und Bewegung umfasst.





„Als dreidimensionales Alphabet, das sich mit der Hand erföhlen lässt, wird »alphabetum tactus« zur kommunikativen Brücke zu taubblinden Menschen. Dabei beeindruckt die formale, zeitlose Ästhetik der Buchstaben ebenso wie die spielerischen Möglichkeiten, die sich hierdurch eröffnen. Ein bemerkenswertes Projekt, das als analoge Schnittstelle zwei Welten miteinander verbindet und dabei auf intensive Weise bewusst macht, wie wenig fremd die taktile Welt ist und es mehr Berührungspunkte gibt als man denkt.“ **JURY**

**Hochschule:** Universität der Künste Berlin  
**Design:** Patrick Palčić // [www.patrickpalcic.com](http://www.patrickpalcic.com)

# Rückzugs- und Quarantäneräume für Menschen in Notfallsituationen

## Zelte & Möbel

In Notfallsituationen entstehen oft temporäre Sammelunterkünfte, z. B. in Turnhallen oder großen Sälen, in denen betroffene Menschen auf engstem Raum leben müssen. In den provisorischen Unterkünften herrscht nicht selten ein Mangel an Hygienemöglichkeiten und Komfort, von Privatsphäre ganz zu schweigen. Die modular konfigurierbaren Rückzugsräume geben eine Antwort auf genau diese Problematik. Zugleich lassen sie sich schnell und einfach auf- und abbauen.



## Konzept



„Die Rückzugsräume basieren auf einem intelligent durchdachten, modular aufgebauten Zeltkonzept, das auch systemisch überzeugt. Eine interessante Lösung für große Säle, die in Not geratenen Menschen, Geflüchteten oder Menschen in Quarantäne ein Stück Privatsphäre und überraschend viel Komfort ermöglichen.“ **JURY**

**Hochschule:** Otto von Guericke Universität Magdeburg

**Design:** Amir Reza Ameli // [www.amirrezaameli.wixsite.com/design](http://www.amirrezaameli.wixsite.com/design)

# Splint

## Medizinisches Hilfsmittel / Orthese

Hinter dem Namen »Splint« verbirgt sich eine innovative Orthese, die an den Fingern getragen wird. Entwickelt wurde das medizinische Produkt für Menschen, die an EDS leiden, einem Gendefekt, der Hypermobilität zur Folge hat. Das Besondere an Splint ist, dass es sich – anders als herkömmliche Produkte, die eher unsichtbar sein wollen – als eleganter Schmuck präsentiert, der im Grunde für jedermann geeignet ist. So fühlen sich betroffene Menschen, die das Produkt tragen, weniger stigmatisiert. Für noch mehr Individualität stehen verschiedene Farben, Formen und dekorative Elemente zur Auswahl. So kann man sich mit dem »Schmuck« noch mehr identifizieren.





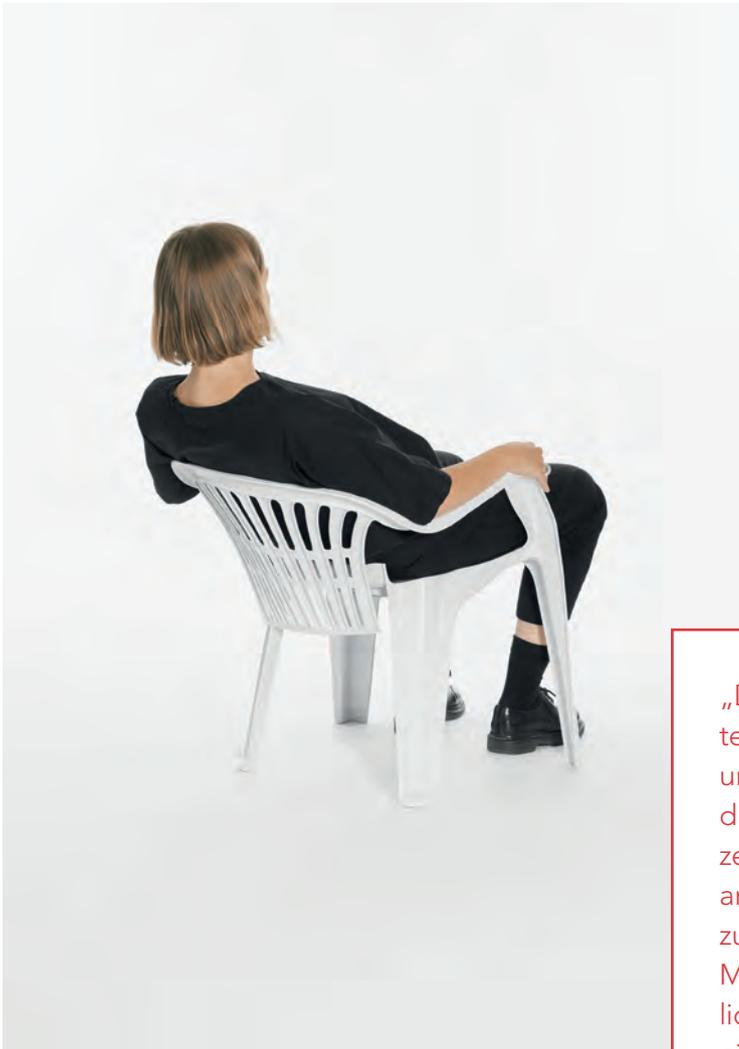
„Die Idee, eine Orthese wie ein Schmuckstück zu gestalten, das im Prinzip von jedem getragen werden kann, ist toll und gelang zudem auf hohem gestalterischem Niveau. Das ermöglicht Betroffenen, mit ihrer Beeinträchtigung, statt sie zu kaschieren, ähnlich offen umzugehen, wie Menschen, die eine modische Brille tragen. Eine tolle Lösung, die Funktion und Ästhetik perfekt vereint und insgesamt sehr hochwertig wirkt.“ **JURY**

# exclusive design

## Aufklärungskampagne

Das Projekt »exclusive design« ist der Versuch, Aufklärung darüber zu betreiben, was inklusives Design ausmacht. Hierzu gehört zum einen eine Installation aus fünf Monobloc-Plastikstühlen, von denen jeder so manipuliert wurde, dass der vermeintlich für alle passende Stuhl, das Sitzen fast unmöglich macht. So erzeugen die Stühle auf verschiedene Weise das Gefühl, körperlich beeinträchtigt zu sein. Zum anderen entstand eine gebundene Sammlung von Alltagsgegenständen, die demonstriert, dass selbst kleinste Veränderungen am Produkt ausreichen, es partizipativer, zugänglicher und inklusiver zu machen. Bereits das bloße Betrachten alltäglicher Objekte unter dem Aspekt der Inklusion reicht oft aus, um Gestaltungspotenziale zu erkennen. So wird die Sammlung, neben der Kritik an der Gegenwart, vor allem ein zuversichtlicher Ausblick auf eine inklusive Umwelt.





„Das Projekt »exclusive design« schärft auf intelligente Art und Weise das Bewusstsein für universelles Design. Zusätzlich zur Broschüre, die anhand alltäglicher Gegenstände aufzeigt, dass oft nur eine minimale Veränderung am Produkt ausreicht, um es für alle nutzbar zu machen, sind es vor allem die modifizierten Monobloc-Stühle, die das Gefühl von körperlicher Beeinträchtigung fast schmerzhaft am eigenen Körper spüren lassen. Ein beeindruckendes Projekt, das Erkenntnis schafft und damit einen Impuls setzt, eine bewusste, rücksichtsvolle Gemeinschaft entstehen zu lassen.“ **JURY**

**Hochschule:** Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

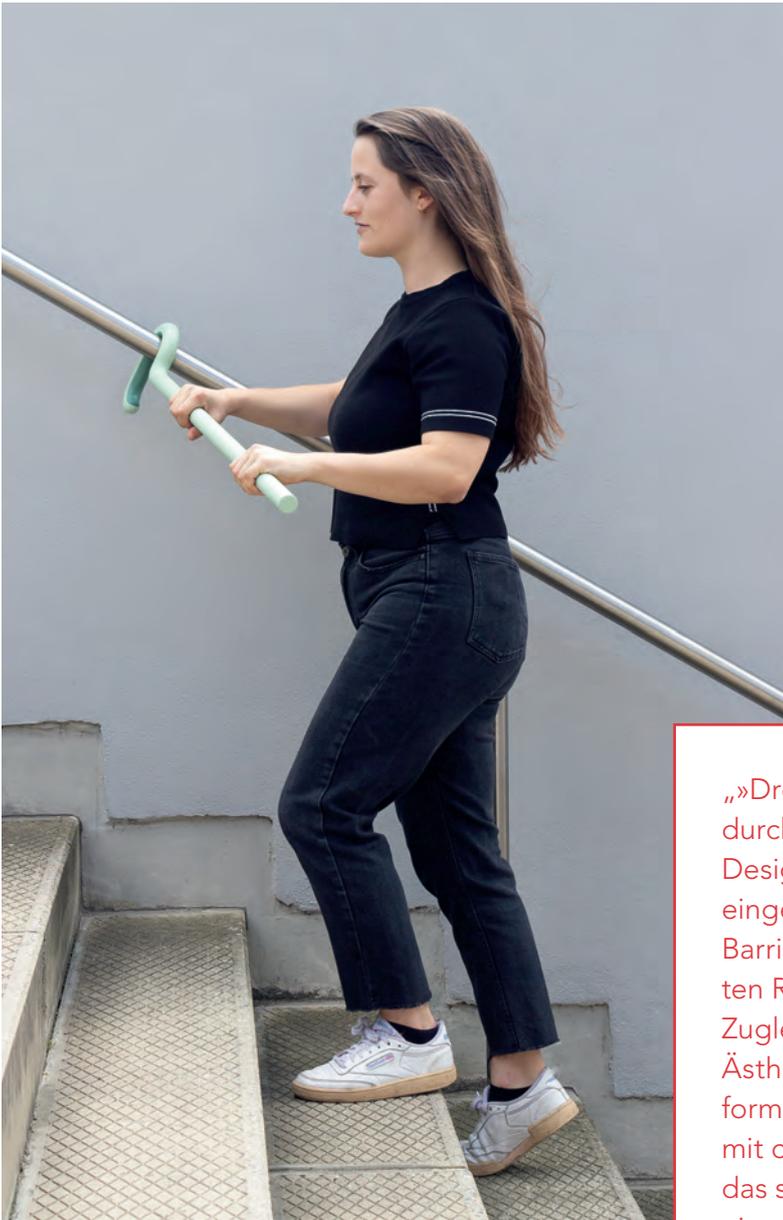
**Design:** Gina Hartig; Martha Sophie Kikowatz // [ginahartig@gmail.com](mailto:ginahartig@gmail.com); [sophiekiekowatz@gmail.com](mailto:sophiekiekowatz@gmail.com)

# Dreibein

## Universeller Gehstock

»Dreibein« ist ein moderner Gehstock für ältere und körperlich eingeschränkte Menschen, der zu mehr Mobilität und Selbstbestimmung im Alltag verhilft. Dabei dient der innovative, integrierte Treppenhebel als mobile Unterstützung beim Treppensteigen und gibt Sicherheit. Ein weiteres Feature ist die Selbststehfunktion. Auf Knopfdruck klappen zwei Standbeine aus, wodurch die Gehhilfe zum Dreibein wird. Die spezielle Geometrie des Griffs bietet zusätzlich die Möglichkeit zur Aufhängung an Möbelkanten und Profilen. Das Produkt gibt es in verschiedenen Größen und Farbkombinationen und wird dadurch verschiedenen Zielgruppen gerecht. Gestaltet nach den Prinzipien des Universal Designs will »Dreibein« durch seine formalästhetische Ausarbeitung zusätzlich die Akzeptanz von Gehhilfen im Alltag erhöhen.





„»Dreibein« überzeugt mit einem durchdachten, multifunktionalen Design, das älteren und körperlich eingeschränkten Menschen hilft, Barrieren im öffentlichen und privaten Raum leichter zu überwinden. Zugleich wirkt die Gehhilfe in ihrer Ästhetik ausgesprochen modern. Ein formal angenehm schlichtes Produkt mit clever integrierten Funktionen, das sich dennoch in erster Linie wie ein gewöhnlicher Gehstock nutzen lässt.“ **JURY**

**Hochschule:** Hochschule Darmstadt

**Design:** Helena Kiefer // [www.behance.net/helenakiefe689](http://www.behance.net/helenakiefe689)

1. Auflage, November 2020

### **Herausgeber**

Hessisches Ministerium der Finanzen, Wiesbaden  
Hessisches Ministerium für Soziales und  
Integration, Wiesbaden  
Hessische Staatskanzlei, Ministerin für Digitale  
Strategie und Entwicklung, Wiesbaden

### **Verantwortlich im Sinne des Presserechts**

Hessisches Ministerium der Finanzen  
Pressesprecher  
Ralph-Nicolas Pietzonka  
Friedrich-Ebert-Allee 8  
65185 Wiesbaden  
Telefon: 0611/ 32 13-2223 und -4523  
E-Mail: pressestelle@hmdf.hessen.de  
Internet: finanzen.hessen.de

### **Redaktion**

Hessisches Ministerium der Finanzen, Monika  
Benz, Ralph-Nicolas Pietzonka

### **Konzeption**

Rat für Formgebung Service GmbH, Frankfurt

### **Gestaltung**

Rat für Formgebung Medien GmbH, Frankfurt

### **Druck**

Hessisches Ministerium der Finanzen,  
Friedrich-Ebert-Allee 8, 65185 Wiesbaden

### **Bildnachweise**

Nikolaus Brade, S. 62-63

Die Bildrechte für Texte und Abbildungen liegen  
bei den Autoren.

### **Anmerkung zur Verwendung**

Diese Publikation wird im Rahmen der  
Öffentlichkeitsarbeit der Hessischen  
Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder  
von Parteien noch von Wahlbewerbern noch  
von Wahlhelfern während eines Wahlkampfes  
zum Zweck der Wahlwerbung verwendet  
werden. Dies gilt für Landtags-, Bundestags-  
und Kommunalwahlen sowie Wahlen zum  
Europaparlament. Missbräuchlich ist insbesondere  
die Verteilung auf Wahlveranstaltungen,  
an Informationsständen der Parteien sowie  
das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben  
parteipolitischer Informationen oder Werbemittel.  
Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte  
zum Zwecke der Wahlwerbung. Auch ohne  
zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl  
darf die Publikation nicht in einer Weise verwendet  
werden, die als Parteinahme der Landesregierung  
zugunsten einzelner politischen Gruppen  
verstanden werden könnte. Die genannten  
Beschränkungen gelten unabhängig davon, auf  
welchem Wege oder in welcher Anzahl diese  
Publikation dem Empfänger zugegangen ist. Den  
Parteien ist es jedoch gestattet, die Publikation  
zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu  
verwenden.



HESSEN



Hessisches Ministerium  
für Soziales und Integration

HESSEN



Hessisches Ministerium  
der Finanzen

HESSEN



Hessische Staatskanzlei  
Hessische Ministerin für  
Digitale Strategie und Entwicklung



**Rat für Formgebung**  
German Design Council