



Interkulturelle Partnerschaften IP-03

WebQuest



CQ⁺

De-escalating Polarisation
in Europe





WebQuest

THEMA ZUGEWIESEN:	Interkulturelle Partnerschaften (IP 03)
TITEL DER WEBQUEST:	Design für Vielfalt
EINFÜHRUNG	
<p>Sie arbeiten für ein Unternehmen, das sich auf Marketing und Werbung spezialisiert hat, und Sie und Ihr Team wurden von der Stadtverwaltung gebeten, einen Flyer zu entwerfen, um für die kulturelle Vielfalt in der örtlichen Gemeinde zu werben.</p> <p>In Ihrer Gruppe brauchen Sie mindestens 2 Personen (Sie können aber auch ein Team von bis zu 4-5 Mitgliedern bilden), wobei einer von Ihnen der Texter und der andere der Designer sein wird.</p>	
AUFGABEN	
<p>Ihr Team muss einige Recherchen über das Schreiben für Vielfalt und integrative Designs anstellen. Außerdem müsst ihr eure Arbeit überprüfen, indem ihr den "Anwalt des Teufels" spielt, bevor ihr sie zum Druck schickt.</p> <p>Das letzte Ziel ist die Erstellung eines inspirierenden Flyers zur Förderung der kulturellen Vielfalt in der lokalen Gemeinschaft, der lokal verteilt und auch in den sozialen Medien verbreitet werden soll.</p>	
PROZESS	
<p>Schritt 1) Entscheiden Sie, wer die Rolle des Texter und wer die Rolle des Designers übernimmt.</p>	
<p>Schritt 2) Machen Sie mit Ihrem Team ein Brainstorming über das Hauptkonzept für das Design und zusätzliche Ideen.</p>	

Commented [1]: Fügen Sie einige Links zur Zuweisung von Rollen an ein Team ein.

Commented [2]: Links zu Brainstorming-Tipps könnten hier nützlich sein.



Schritt 3) Der Werbetexter schreibt einen Entwurf des Textes, der in den Flyer aufgenommen werden soll.

Sie können diesen Leitfaden für den Umgang mit Vielfalt und diesen Artikel konsultieren, um zu prüfen, ob Ihr Text die richtige Terminologie verwendet:

- <https://www.diversitystyleguide.com/glossary/white-white/>
- <https://incl.ca/disability-language-is-a-nuanced-thing/>

Schritt 4) Als Nächstes verwendet der Designer eine der kostenlosen Vorlagen auf www.canva.com, um mit der Arbeit am visuellen Design zu beginnen.

Schritt 5) Fügen Sie den Text in das Design ein und entscheiden Sie nach der Lektüre dieses Artikels über die Schriftart, die verwendeten Farben usw:

- <https://venngage.com/blog/accessible-design/>

Schritt 6) Als Nächstes spielt das Team mit dem fertigen Entwurf das Spiel "**Des Teufels Advokat**". Wenn Sie dieses Spiel noch nie gespielt haben, können Sie hier die notwendigen Anweisungen lesen:

- https://www.readwritethink.org/sites/default/files/resources/lesson-docs/HowtoPlay_Devils_Advocate.pdf

Dies sind einige der Fragen, die Sie als Advokat des Teufels stellen könnten:

- Wer wird ausgeschlossen?
- Habe ich meine eigenen Vorurteile und Annahmen berücksichtigt?
- Habe ich ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Daten und Emotionen gefunden?
- Ist das Design integrativ? (Denken Sie an Menschen mit Farbenblindheit, Legasthenie usw.)
- Welche möglichen Auswirkungen könnten meine Designentscheidungen haben?

Schritt 6) Nutzen Sie nach dem Spiel **die Rückmeldungen, die Sie erhalten haben, um die notwendigen Änderungen** an Ihrem Entwurf **vorzunehmen**.



Schritt 7) Präsentiere deinen Entwurf dem Rest der Klasse

BEWERTUNG

Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu oder nicht zu?

- 1) Ich habe die Definition von kultureller Vielfalt kennengelernt (ja, nein, nicht sicher)
- 2) Ich habe gelernt, zwischen integrativen und nicht integrativen Designs zu unterscheiden (ja, nein, nicht sicher)
- 3) Ich kann jetzt das Konzept der kulturellen Voreingenommenheit und der Vorurteile im weiteren Sinne diskutieren (ja, nein, nicht sicher)
- 4) Ich habe gelernt, die Gefahren und Fallstricke einer nicht inklusiven Sprache zu umreißen (ja, nein, genug)
- 5) Ich verstehe, dass das Bewusstsein über unsere Vorurteile der erste Schritt ist, um sie zu überwinden (ja, nein, nicht sicher)
- 6) Ich habe Motivation und Interesse an Selbstreflexion entwickelt, um meine kulturellen Vorurteile zu erkennen (ja, nein, nicht sicher)
- 7) Ich habe gelernt, Texte zu schreiben, die alle einschließen (ja, nein, nicht sicher)
- 8) Ich bin mir bewusster, wie ich meine Sprache im Umgang mit anderen verwende (ja, nein, nicht sicher)
- 9) Ich stimme zu, dass die Verwendung einer integrativen Terminologie wichtig ist (ja, nein, nicht sicher)
- 10) Würden Sie diese Übung empfehlen, um die Selbsterkenntnis aller Beteiligten in Bezug auf Integration und Vielfalt zu verbessern? (ja, nein, nicht sicher)

SCHLUSSFOLGERUNG



Da Bilder in der Kommunikation so wichtig sind, wirken sie sich positiv aus, wenn das Design alle Arten von Menschen wertschätzt, widerspiegelt und einbezieht. Wenn Teams und Berufe, einschließlich des Designerberufs, vielfältig sind, ist es wahrscheinlicher, dass sie die Umsetzung integrativer Designprinzipien in Betracht ziehen, um sicherzustellen, dass sich jeder wertgeschätzt und respektiert fühlt (und diese Teams werden innovativ).

Wenn wir Informationen und Daten in unsere Entwürfe einbeziehen, müssen wir zusätzliche ethische Fragen sowie das Potenzial, zu einer Bewegung für ein gemeinsames Ziel beizutragen, berücksichtigen. Daten können auf schädliche Weise erworben und/oder verbreitet werden. So wurden beispielsweise Karten verwendet, um Segregation durchzusetzen und Familien den Zugang zu Wohnraum und wirtschaftlichen Möglichkeiten zu verwehren (dies ist als Redlining bekannt). Daten können auch in einer Weise erhoben und präsentiert werden, die Ungleichheiten hervorhebt und Veränderungen fördert. Daten wurden zum Beispiel verwendet, um Hassverbrechen, Ungleichheiten im Gesundheitswesen und viele andere Dinge zu verfolgen.

Bei der Vielfalt, insbesondere im Designbereich, geht es um viel mehr als um das Aussehen einer Person. Es geht auch um ihre Fähigkeiten, ihren Werdegang und ihre persönlichen Erfahrungen. In der Vergangenheit war die Demografie in der Designbranche relativ homogen. Erst in den letzten Jahren sind mehr Frauen, LGBTQIA-Personen und Menschen verschiedener Ethnien in den Sektor eingetreten.

Wenn wir motiviert sind, nachdenklich zu arbeiten, können wir einen tieferen und anspruchreicheren Ideenfindungsprozess, eine höhere Qualität der kreativen Ergebnisse und die Fähigkeit erwarten, mit mehr Menschen als je zuvor zu interagieren.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CQ+
De-escalating Polarisation
in Europe



CQ+

De-escalating Polarisation in Europe



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Die Unterstützung dieser Veröffentlichung durch die Europäische Kommission stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden." Projektnummer: 2021-BE02-