



USE CASES

Use Cases für barrierefreie Videos

Fünf begründete Anwendungen für Produktinformation, Verwaltung, Lernen, interne Kommunikation sowie Kultur und Bildung.

Fünf Situationen, ein gemeinsames Prinzip

USE CASE 1

Produkt- und Bedienvideos

USE CASE 2

Öffentliche Information und Verwaltung

USE CASE 3

Schulung, E-Learning und Pflichtunterweisungen

USE CASE 4

Interne Unternehmenskommunikation

USE CASE 5

Kultur, Bildung und visuelle Inhalte

Nicht jede Funktion ist in jedem Projekt nötig. Entscheidend ist, welche Hürde der Nutzer am Ende nicht mehr überwinden muss.

Ihr nächster sinnvoller Einsatz beginnt mit einem konkreten Video.

Redlof Medien GmbH & Co. KG · Technologiepark 11 · 91522 Ansbach
info@redlof-medien.de

scenioplayer.com



USE CASES 1-3

Vom Problem zum nutzbaren Ergebnis

Jeder Einsatz beginnt mit einer konkreten Ausgangslage und endet mit einem beobachtbaren Nutzen.

1

Produkt- und Bedienvideos

Ausgangslage

Sprache, Geräusche und sichtbare Handlungen werden gleichzeitig vermittelt. Fehlt ein Zugang, bleiben Informationen unverständlich.

Umsetzung

Untertitel, Tonhinweise, Audiodeskription und Transkript ergänzen das freigegebene Originalvideo.

Finaler Nutzen

Dasselbe Video wird über mehrere Wahrnehmungswege nutzbar: hören, lesen oder mit unterstützender Technik.

Erfolg erkennen

Freigabestatus · Nutzung der Alternativen · Rückfragen

Passende Ausgabe: Produktseite, Einbettung oder Download-Paket

2

Öffentliche Information und Verwaltung

Ausgangslage

Wichtige Informationen müssen unterschiedliche Bedürfnisse erreichen; getrennte Sonderfassungen sind schwer zu pflegen.

Umsetzung

Alle Zugänge werden am gemeinsamen Video geprüft: Tastatur, Screenreader, Untertitel, Beschreibung und Transkript.

Finaler Nutzen

Informationen stehen nachvollziehbar über mehrere Wege bereit; Redaktion und Freigabe bleiben zentral sichtbar.

Erfolg erkennen

geprüfte Inhalte · auffindbare Alternativen · gemeldete Barrieren

Passende Ausgabe: Öffentliche Seite oder Einbettung

3

Schulung, E-Learning und Pflichtunterweisungen

Ausgangslage

Lernvideos schließen Personen aus, wenn Ton, Bild oder Sprache die einzige Informationsquelle bleiben.

Umsetzung

Inhalte werden untitled, beschrieben und transkribiert; Tastaturbedienung und SCORM unterstützen Lernumgebungen.

Finaler Nutzen

Lernende wählen den passenden Zugang und können Inhalte nachlesen. Eine gemeinsame Fassung erleichtert die Pflege.

Erfolg erkennen

Nutzung der Darstellungen · Abbrüche · Verständlichkeit

Passende Ausgabe: SCORM-Paket, Lernplattform oder Schulungsseite



USE CASES 4-5

Wirkung über den einzelnen Guide hinaus

Passende Bereitstellung und zentrale Pflege machen den Nutzen dauerhaft im Arbeits- oder Informationsalltag verfügbar.

4

Interne Unternehmenskommunikation

Ausgangslage

Ankündigungen und Prozessvideos erreichen nicht alle, wenn Ton, Bild oder Sprache die einzige Quelle bleiben.

Umsetzung

Untertitel, Übersetzungen, Tonhinweise, Audiodeskription und Transkript werden zentral gepflegt und eingebettet.

Finaler Nutzen

Mehr Mitarbeitende erschließen wichtige Informationen selbstständig; Änderungen bleiben an einer Quelle kontrollierbar.

Erfolg erkennen

Sprachfassungen · Transkriptnutzung · Verständnisfragen

Passende Ausgabe: Intranet, geschützte Seite oder Offline-Paket

5

Kultur, Bildung und visuelle Inhalte

Ausgangslage

Kunstwerke, Diagramme und nonverbale Handlungen tragen Informationen, die im Ton nicht vorkommen.

Umsetzung

Freigegebene Bildbeschreibungen werden in Pausen gesprochen oder pausieren bewusst; das Transkript dokumentiert sie.

Finaler Nutzen

Visuelle Zusammenhänge werden zugänglich, ohne das Original zu ersetzen. Zeitpunkt und Detailgrad bleiben kontrollierbar.

Erfolg erkennen

beschriebene Inhalte · Freigabestatus · Orientierungsfeedback

Passende Ausgabe: Ausstellungsseite, Bildungsportal, QR-Code oder Vor-Ort-Paket



ENTSCHEIDUNGSHILFE

Passt Scenio Player zu Ihrem Vorhaben?

Scenio Player passt besonders dann, wenn derselbe Videoinhalt über mehrere Wahrnehmungswege zugänglich und redaktionell kontrollierbar sein soll.

Ein guter Startpunkt

- Ein vorhandenes oder geplantes Video enthält wertvolles Wissen.
- Nutzer müssen heute suchen, nachfragen oder auf einen Zugang verzichten.
- Inhalte sollen zentral prüfbar und später aktualisierbar bleiben.
- Der Erfolg lässt sich mit wenigen, projektnahen Beobachtungen bewerten.

Erfolg ohne erfundene Versprechen messen

Vor Projektstart werden wenige passende Ausgangswerte festgelegt. Nach der Einführung wird beobachtet, ob Nutzer schneller zum Ziel kommen, weniger Zugangsbarrieren melden und die bereitgestellten Wege tatsächlich verwenden. So entsteht ein belastbarer Vergleich aus dem eigenen Einsatz statt aus pauschalen Branchenzahlen.

Ihr nächster sinnvoller Einsatz beginnt mit einem konkreten Video.

Redlof Medien GmbH & Co. KG · Technologiepark 11 · 91522 Ansbach
info@redlof-medien.de

scenioplayer.com