



Pressemitteilung

Inklusiv statt exklusiv: Digital Imagination Challenge ehrt Sieger von Deutschlands erstem inklusiven Pitch-Event

- **Frazier, BACC und GazeTheWeb haben den Innovationswettbewerb in der Finalrunde am 15. Februar 2018 für sich entschieden**
- **Die Gewinnerteams erhalten neben dem Preisgeld Beratung und Coaching sowie Zugang zu Netzwerken**
- **Unitymedia, Sozialhelden und Impact Hub Berlin honorieren mit dem Award digitale Lösungen für eine Gesellschaft, die für alle funktioniert**

Köln/Berlin, 16. Februar 2018 – Auf Deutschlands erstem inklusiven Pitch-Event mit Präsentationen in Gebärdensprache und Audioskription haben sich Frazier, BACC und GazeTheWeb als Gewinner durchgesetzt. Am 15. Februar hatten fünf Teams aus ganz Deutschland einer Expertenjury ihre technologiebasierten Lösungen vorgestellt, die es Menschen mit Behinderungen ermöglichen, an der digitalen Medienwelt teilzuhaben. Den sozialen Innovationswettbewerb Digital Imagination Challenge hat Unitymedia gemeinsam mit seinen Kooperationspartnern Sozialhelden und Impact Hub Berlin initiiert, um digitale Barrieren abzubauen.

Die Gewinner der Digital Imagination Challenge und ihre Projekte

Platz eins: „Frazier“ von Video to Voice, Berlin: Audiodeskriptionssoftware mit Text-to-Speech-Technologie für einen barrierefreien Zugang zu Bewegtbildformaten

Platz zwei: „BACC“ von Freunde der DZB e.v., Leipzig: Prüfwerkzeug zum automatisierten Testen der Barrierefreiheit von E-Books bzw. E-Publikationen für Verlage

Platz drei: „GazeTheWeb“ von Institute for Web Science & Technologies der Universität Koblenz-Landau: Webbrowser, der Menschen mit motorischen Einschränkungen mittels Augensteuerung die Interaktion mit der digitalen Welt ermöglicht.

„Jeder zehnte Mensch in Deutschland hat eine Behinderung und stößt immer wieder auf Barrieren. Dies betrifft auch die digitale Welt. Die Gewinner der Digital Imagination Challenge haben spannende und kreative Wege aufgezeigt, wie sich diese Barrieren umgehen oder gar vermeiden lassen. Als Telekommunikations- und Medienunternehmen, das die Digitalisierung vorantreibt, sehen wir das als Teil unserer Verantwortung und sind dankbar für die tollen Beiträge. Glückwunsch und einen riesen Respekt an die Gewinner“, sagt Christian Hindennach, Chief Commercial Officer und Mitglied der Geschäftsleitung von Unitymedia.





„Allen Finalisten-Teams ist eines gemein: Sie verstehen es, anzupacken und getreu dem Sozialhelden Motto einfach mal zu machen. Dieser Gestaltungsdrang für mehr Teilhabe begeistert mich“, so Raul Krauthausen, Gründer der Sozialhelden.

„Die Digital Imagination Challenge war für uns alle eine spannende Reise – wir sind stolz auf die Leistung der Teams! Das gesamte Projekt hat aufgezeigt, wie notwendig die Förderung digitaler Inklusion immer noch ist. Wir hoffen, mit den Ergebnissen der Challenge gute Impulse für eine inklusive digitale Agenda Deutschlands zu geben“, sagt Nele Kapretz, Gründerin des Impact Hub Berlin.

Neben dem Preisgeld von 15.000 Euro bzw. 5.000 Euro für die Plätze eins und zwei erhalten alle Preisträger für die weitere Entwicklung ihrer Projekte Pro-bono-Beratung von Unitymedia sowie eine Connect-Mitgliedschaft von Impact Hub Berlin.

Der Wettbewerb und die Expertenjury

Für die Digital Imagination Challenge waren Initiativen, Vereine und Start-ups aufgerufen, ihre Ideen für eine inklusive digitale Gesellschaft einzureichen. Die fünf Teams mit den überzeugendsten Innovationen hatten sich vor der Abschlusspräsentation der Challenge zu einem zweitägigen Bootcamp in Berlin zusammengefunden, an das sich vom 11. Januar bis zum 9. Februar ein auf ihre Bedürfnisse zugeschnittenes Support-Programm für den finalen Pitch angeschlossen hat.

Mitglieder der Jury sind: der Internetunternehmer und Investor Thomas Bachem, Verena Bentele, Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderung, Jun. Prof. Dr. Ingo Bosse, Experte für Medien und Inklusion, TU Dortmund, Joana Breidenbach, Sozialunternehmerin und Gründerin des Thinktank betterplace lab, Schauspielerin und Tänzerin Cassandra Wedel, Christine Pargmann, Evaluatorin für Barrierefreiheit, Raul Krauthausen, Aktivist für Inklusion und Barrierefreiheit, sowie Lutz Schüler, CEO des Kabelnetzbetreibers Unitymedia.

Die Digital Imagination Challenge ist Teil einer breiteren europäischen Initiative, die von Unitymedias Muttergesellschaft Liberty Global ins Leben gerufen wurde.

Foto (Copyright Andi Weiland, Sozialhelden): Die Gewinner der Digital Imagination Challenge

Alle Details zur Digital Imagination Challenge unter

www.unitymedia-digitalimagination.de/

Über Unitymedia

Unitymedia mit Hauptsitz in Köln ist der führende Kabelnetzbetreiber in Deutschland und eine Tochter von Liberty Global. Das Unternehmen erreicht in Nordrhein-Westfalen, Hessen und Baden-Württemberg 13,0 Millionen Haushalte mit seinen Breitbandkabeldiensten. Neben dem Angebot von Kabel-TV-Dienstleistungen ist Unitymedia ein führender Anbieter von integrierten Triple-Play-Diensten, die digitales Kabelfernsehen, Breitband-Internet und Telefonie kombinieren. Zum 31. Dezember 2017 hatte Unitymedia





7,2 Mio. Kunden, die 6,3 Mio. TV-Abonnements und 3,5 Mio. Internet- sowie 3,3 Mio. Telefonie-Abos (RGU) bezogen haben. Weitere Informationen zu Unitymedia unter www.unitymedia.de.

Über Liberty Global

Liberty Global ist das weltweit größte international agierende Unternehmen im Bereich TV und Breitband mit Tochtergesellschaften in insgesamt 12 europäischen Ländern unter den Marken Virgin Media, Unitymedia, Telenet und UPC. Liberty Global investiert in Infrastruktur, die seine Kunden an der TV, Internet und Kommunikations-Revolution in vollem Umfang teilhaben lässt. Die Größe des Unternehmens und sein Engagement für Innovation versetzen es in die Lage, marktführende Produkte zu entwickeln, die über Netze der nächsten Generation verbreitet werden, die 22 Millionen Kunden miteinander verbinden und die von über 46 Millionen TV-, Breitband-Internet- und Fernsprechkdienste in Anspruch genommen werden. Zudem versorgt Liberty Global 6 Millionen Mobilfunkteilnehmer und bietet mehr als zehn Millionen WiFi-Zugangspunkte an.

Liberty Global hält auch 50 Prozent an VodafoneZiggo, einem niederländischen Joint Venture, das 4 Millionen Kunden, 10 Millionen Festnetz-Abonnenten und 5 Millionen Mobilfunk-Abonnenten hat und außerdem Anteile in ITV, All3Media, LionsGate, der Formel E und diversen anderen regionalen Sportnetzwerken. Weitere Informationen unter www.libertyglobal.com.

Über Impact Hub Berlin

Impact Hub Berlin ist der Treiber für soziales Unternehmertum. Als Teil des weltweit größten Netzwerkes für social innovation verfolgen wir einen branchenübergreifenden Ansatz als Consultancy, Innovationslabor, professionelles Netzwerk und Co-working Space. Durch Trainings, Vorträge, Weiterbildungen, Community Networking Veranstaltungen und Inkubations-Programme in einer kreativen Arbeitsumgebung geben wir unserer internationalen Community alle Werkzeuge an die Hand, um ihre Ideen für eine nachhaltigere Welt wirkungsvoll umzusetzen. Für unsere lokalen & globalen Partner aus Gesellschaft, Wirtschaft und Politik entwickeln wir außerdem passgenaue Programme um soziale Innovationen gemeinsam voranzutreiben. Impact Hub Berlin wurde 2014 gegründet und wird von Nele Kapretz, Anna Lässer, Leon Reiner und Vishal Jodhani geführt. Der erste Impact Hub wurde 2005 in London gegründet – heute umfasst das Netzwerk weltweit über 100 eigenständige Standorte in 54 Ländern mit mehr als 16.000 Mitgliedern.

Über Sozialhelden e.V.

Die Sozialhelden sind eine Gruppe von Menschen, die seit 2004 gemeinsam kreative Projekte entwickeln, um auf soziale Probleme aufmerksam zu machen und sie im besten Fall zu beseitigen. Innovative Ideen und eine gute Portion Humor haben sich dabei als erfolgreich erwiesen: Das Berliner Team wurde unter anderem mit dem Deutschen Engagementpreis, dem Deutschen Bürgerpreis, dem World Summit Award und dem Smart Accessibility Award ausgezeichnet.

Für Presserückfragen

Unitymedia
Clare Bromiley
Managerin Unternehmerische Verantwortung
Tel.: 0221/8462-5174
presse@unitymedia.de

