

Concurrentieanalyse - Cardan

Introductie

Deze uitgebreide concurrentieanalyse onderzoekt organisaties die digitale oplossingen bieden gericht op het vergroten van bewustwording en kennis rondom digitale toegankelijkheid voor mensen met beperkingen. Hiermee ondersteunen we het digitaliseringsproject van Cardan.

1. Accessibility Game (Gamification)

Website: <https://accessibility-game.netlify.app/levels/1/intro/>

- Sterke punten:
 - Interactieve ervaring door gamification.
Visueel aantrekkelijk en eenvoudig in gebruik.
Goed voor introductie van basisconcepten digitale toegankelijkheid.
- Zwakke punten:
 - Beperkte diepgang en weinig theoretische achtergrond.
Korte scenario's en beperkte variatie.

2. Firm Ground (Online trainingen)

Website: <https://firmground.nl>

- Sterke punten:
 - Uitgebreide webinars met theoretische onderbouwing.
Duidelijke digitale presentaties met ondertiteling.
- Zwakke punten:
 - Weinig interactieve scenario's om beperkingen praktisch te ervaren.
Minder geschikt voor praktische ervaringsleren.

3. Accessibility Foundation (Digitale tools en audits)

Website: <https://www.accessibility.nl>

- Sterke punten:
 - Sterke theoretische kennis (WCAG).
Uitgebreide digitale toegankelijkheidstools en checklists.
- Zwakke punten:

- Vooral theoretisch, weinig ervaringsgericht.
Geen directe simulaties van beperkingen.

4. Stichting Accessibility (Digitale trainingen en certificering)

Website: <https://www.accessibility.nl/trainingen>

- Sterke punten:
 - Helder gestructureerde digitale leeromgeving.
Professionele online certificering beschikbaar.
- Zwakke punten:
 - Weinig interactieve scenario's, sterk tekstueel georiënteerd.
Minder directe ervaringsmogelijkheden.

Conclusie en Aanbevelingen voor Cardan

Uit de analyse blijkt dat veel concurrenten digitale toegankelijkheid vooral theoretisch of basaal aanbieden. Cardan kan zich duidelijk onderscheiden door een diepere interactieve ervaring te ontwikkelen waarin deelnemers realistisch ervaren hoe digitale toegankelijkheidsproblemen aanvoelen.

Aanbevelingen:

- Maak gebruik van interactieve scenario's en gamification-elementen om bewustzijn effectief te vergroten.
- Zorg voor uitgebreide theoretische achtergronden gecombineerd met praktische, interactieve scenario's.
- Integreer digitale toegankelijkheidsnormen (zoals WCAG 2.1 AA), zoals ondertiteling, navigatie via toetsenbord en hoog contrast.
- Richt specifiek op diepere kennisoverdracht en praktische toepassing binnen professionele omgevingen (overheid, bedrijfsleven, leveranciers).

Gebruikte bronnen

1. Accessibility Game: <https://accessibility-game.netlify.app/levels/1/intro/>
2. Firm Ground: <https://firmground.nl>
3. Accessibility Foundation: <https://www.accessibility.nl>
4. Stichting Accessibility trainingen: <https://www.accessibility.nl/trainingen>
5. WCAG richtlijnen: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
6. CHATGPT – Voor grammatica & spellingcontrole.