



DigitalPainters

Mit Blick, Klick und Touch zur Kunst

ANLEITUNG

ASSISTUK
www.assistuk.net

www.assistuk.net

„Jeder Mensch ist ein Künstler.“

– Joseph Beuys (1921–1986)

Joseph Beuys glaubte, dass kreative Kraft in jedem Menschen steckt – unabhängig von Ausbildung, Alter oder Fähigkeiten. **DigitalPainters** macht dieses Versprechen praktisch greifbar: digitale Mal- und Kreativ-Apps, die für alle bedienbar sind, auch wenn Hände oder Stimme nicht mehr zuverlässig mitmachen.

Entwickelt von **Lars Tiedemann, Dipl. Heilpädagoge (FH) – AssistUK**, einem Sozialunternehmen für Inhalte und Hilfsmittel rund um Inklusion und Barrierefreiheit. DigitalPainters ist **kostenfrei zugänglich** und läuft direkt im Browser – auf **Tablet** oder **PC**. Keine App-Installation, kein Login, keine Cookies, kein Tracking.

Im Tandem entwickelt.

DigitalPainters entsteht im engen Austausch von **Lars Tiedemann** mit **Nele Diercks – Expertin in eigener Sache**. Was im Alltag wirklich hilft, entscheidet sich nicht am Schreibtisch, sondern gemeinsam aus gelebter Erfahrung.



Nele Diercks & Lars Tiedemann

Viele Wege, eine App.

Egal ob du das Tablet mit dem Finger antippst, mit der Maus klickst, mit den Augen steuerst oder dich vor der Kamera bewegst – DigitalPainters reagiert auf alle Eingabe-Methoden gleichberechtigt. Es gibt keinen „Modus-Wechsel“. Alles geht parallel.

👁 **Besonders schön:** Mit der **Augensteuerung** malen Menschen, die Hände oder Stimme nicht nutzen können, ganz *selbst* – das ist das Herzstück von DigitalPainters. Und mit der **Kamera** könnt ihr sogar **zu zweit** ein Bild malen. Du brauchst keine Vorkenntnisse und keine ruhige Hand. Einfach anfangen.

🚀 In 3 Schritten zum ersten Bild

1. **Startseite öffnen** und auf eine bunte Kachel tippen, klicken oder schauen – z. B. *Atelier Simple* oder *Fließkunst*.
2. **Eine Farbe wählen** (Leiste unten) und einfach über die Fläche **bewegen** – schon entsteht dein Bild.
3. **Fertig?** Mit **Teilen** (oben) speicherst du dein Werk und kannst es in die **Galerie** hochladen. Mit **Foto** holst du dich selbst mit ins Bild und machst es persönlicher.

Inhalt

 [Übersicht der Bereiche](#) – alle Bereiche auf einen Blick

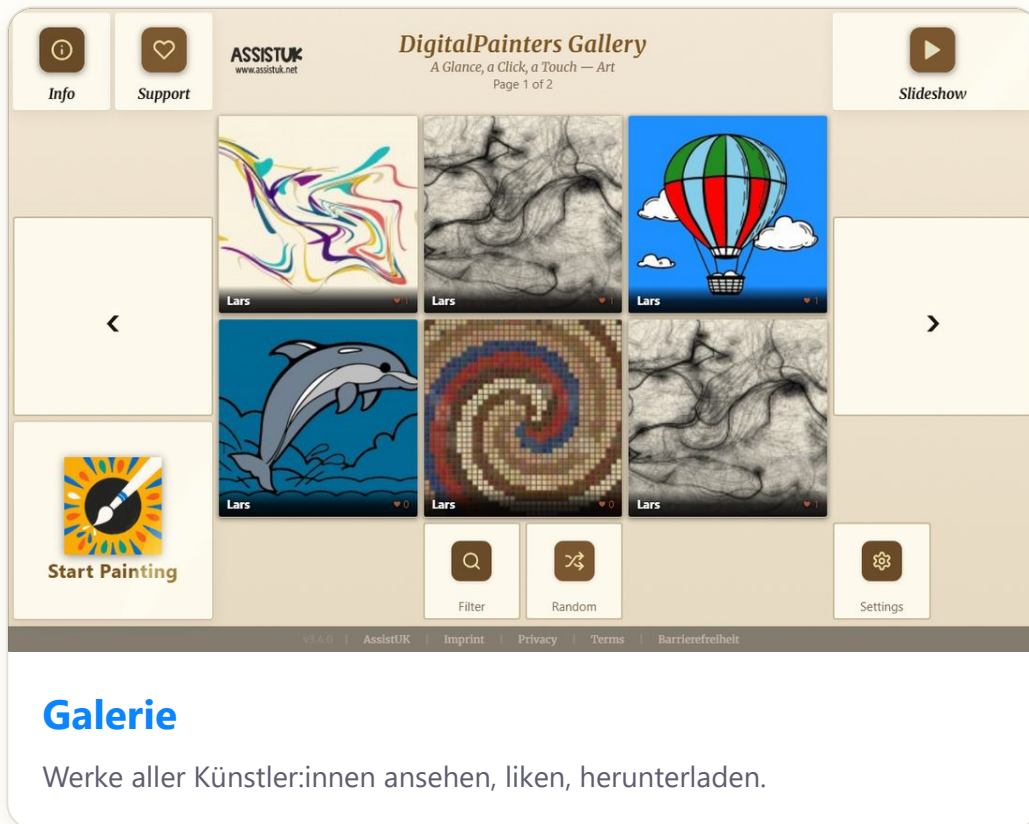
1. [Die Startseite – die Eingangstür \(mit PWA-Installation\)](#)
2. [Wie steuere ich? Touch, Maus, Augen, Kamera](#)
3. [Augensteuerung richtig einstellen](#)
4. [Mit Bewegung & Kamera malen \(Webcam, „Zu zweit“, Fluid\)](#)
5. [Eine Mal-App von A bis Z – Beispiel „Simple“](#)
6. [Ausmalbilder](#)
7. [Malen nach Zahlen](#)
8. [Sinne – malen mit allen Sinnen](#)
9. [Einstellungen anpassen](#)
10. [An die Nutzer:in anpassen – Kacheln ein-/ausblenden](#)
11. [Die Galerie](#)
12. [Gemeinsam malen – Mosaik](#)
13. [Challenges – tägliche Mal-Themen](#)
14. [Was du mit deinen Kunstwerken machen kannst](#)
15. [DigitalPainters unterstützen](#)
16. [Häufige Fragen \(FAQ\)](#)

 [Wenn etwas nicht geht](#) – Hilfe bei Kamera, Augensteuerung & Co.

 [Hilfe & Kontakt](#)

Übersicht der Bereiche

Diese **23 Bereiche** findest du auf der Startseite – jede Kachel öffnet einen eigenen Raum. Klicke auf ein Bild, um den Bereich direkt im Browser zu öffnen.





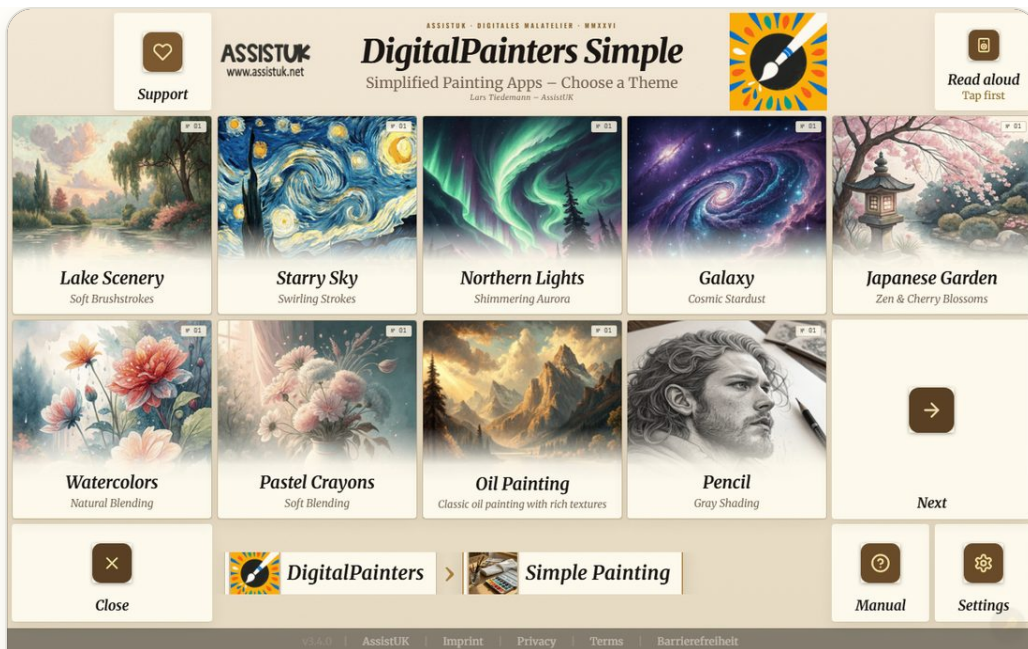
Künstler-Stile

Generative Bilder im Stil von Monet, Klimt, van Gogh & Co.



Kaleidoskop

Spiegel-Symmetrien, die sich wie ein Kaleidoskop entfalten.



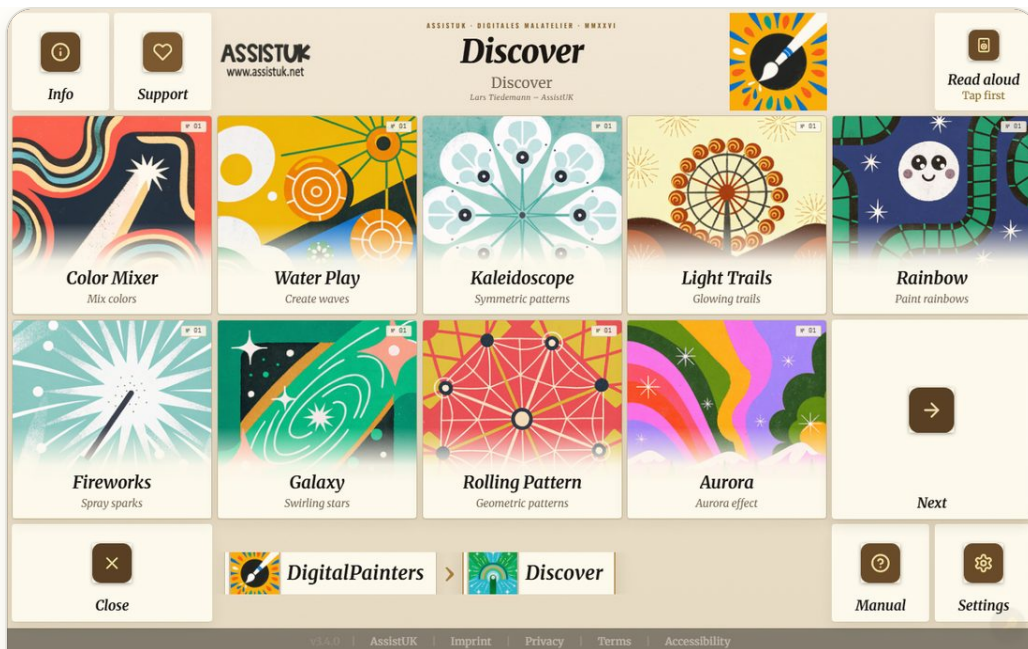
Atelier Simple

Viele kleine Mal-Apps – Aquarell, Bleistift, Neon, Pixel u. v. m.



Ausmalbuch

Mandalas, Tiere, Märchen, Saisonales.



Entdecken

Geführte kleine Aha-Erlebnisse zum Ausprobieren.



Flowfield

Strömende Linien, die wie Wind Strukturen zeichnen.



Saisonal

Ostern, Sommer, Halloween, Weihnachten – wechselt mit der Jahreszeit.



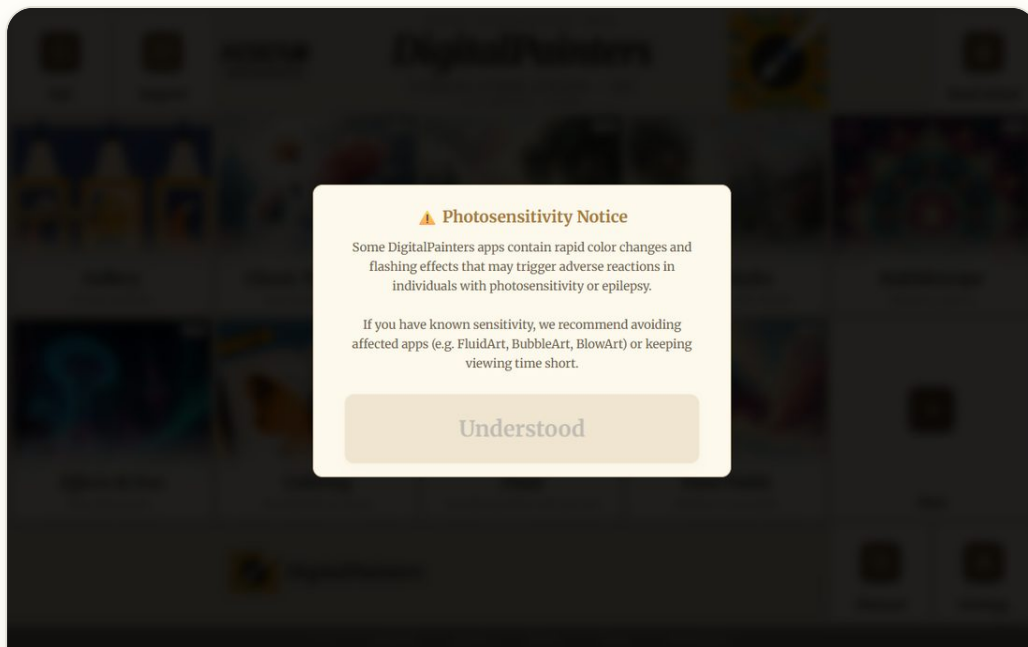
Foto-Effekte

Eigene Fotos in Kunst verwandeln (Comic, Mosaik, Aquarell ...).



Malen nach Zahlen

Vorgezeichnete Bilder Feld für Feld ausmalen – 160 Vorlagen in drei Schwierigkeitsstufen.



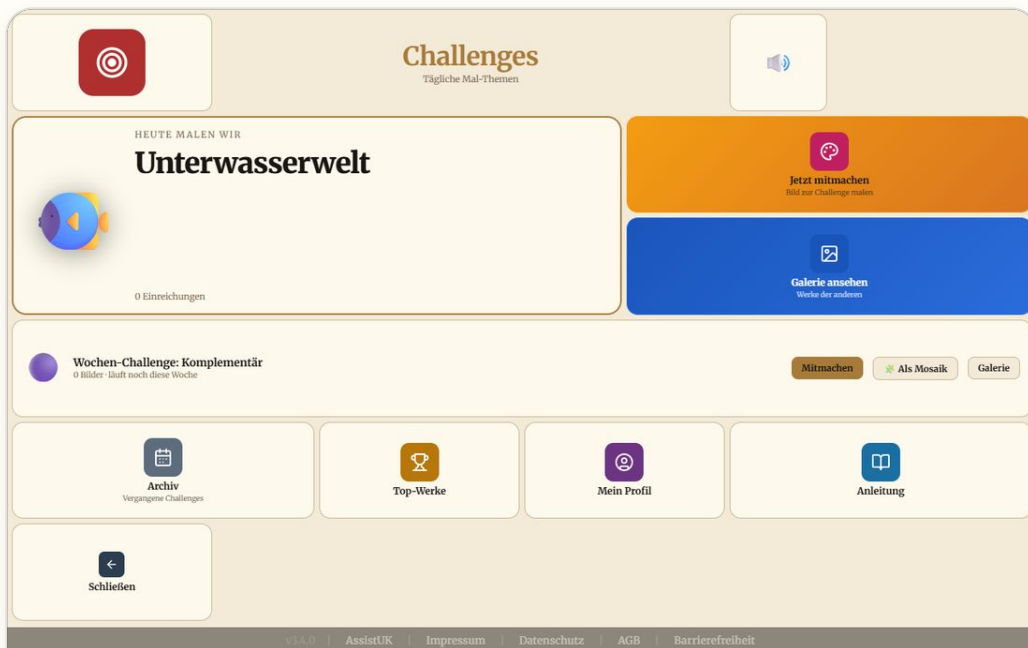
Sinne

Sand, Licht, Seifenblasen, Schwerkraft – malen ohne genaues Zielen.



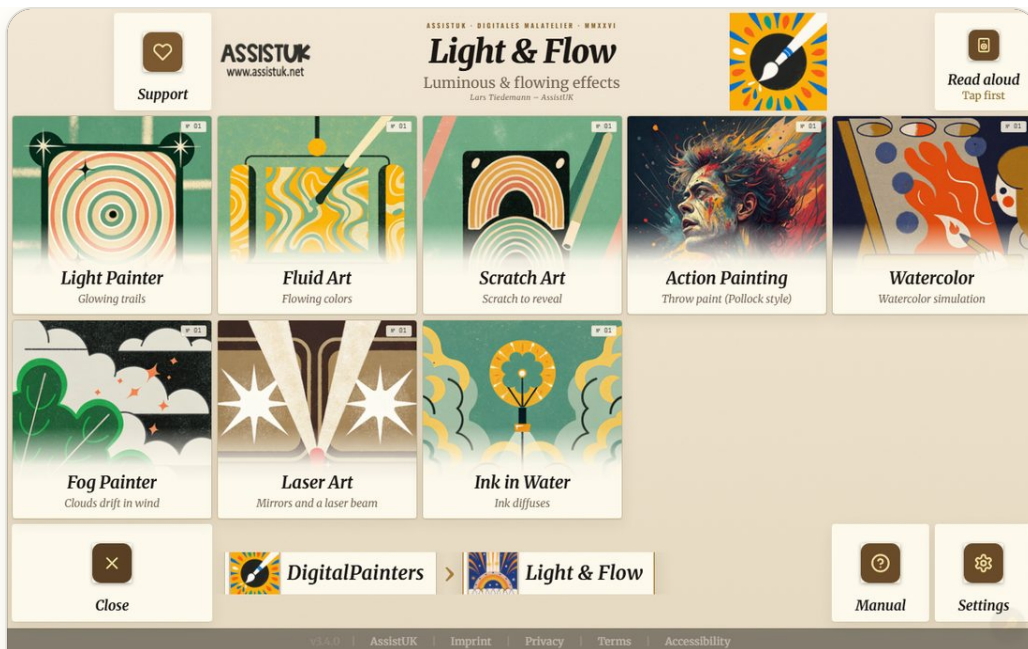
Mosaik

Ein grosses Bild aus vielen kleinen – jede Person malt eine Kachel.



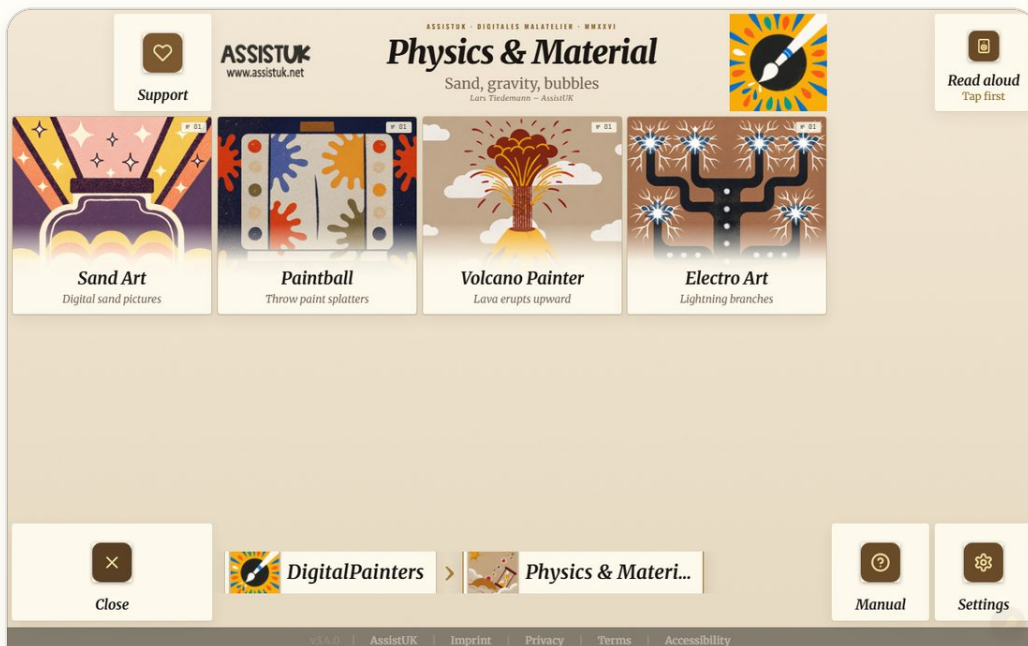
Challenges

Tägliche Mal-Themen mit eigener Galerie.



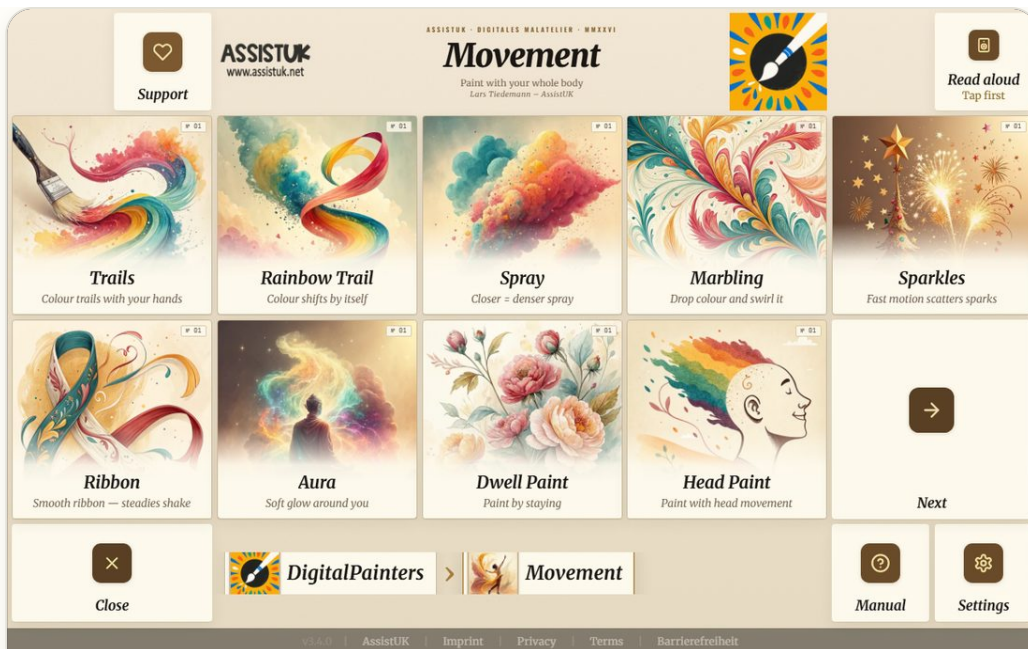
LichtFluss

Leuchtpuren, Wellen, fließende Lichteffekte.



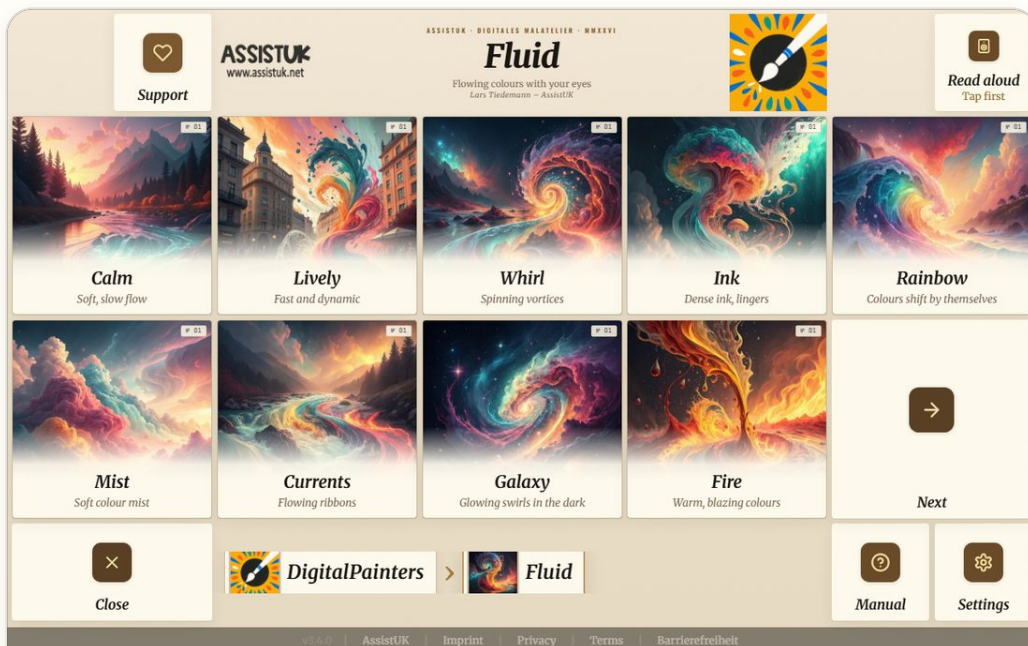
Physik

Pinsel mit Schwerkraft, Magnet, Wetter, Pendel.



Bewegung

Mit Körper oder Hand vor der Webcam malen – auch zu zweit.



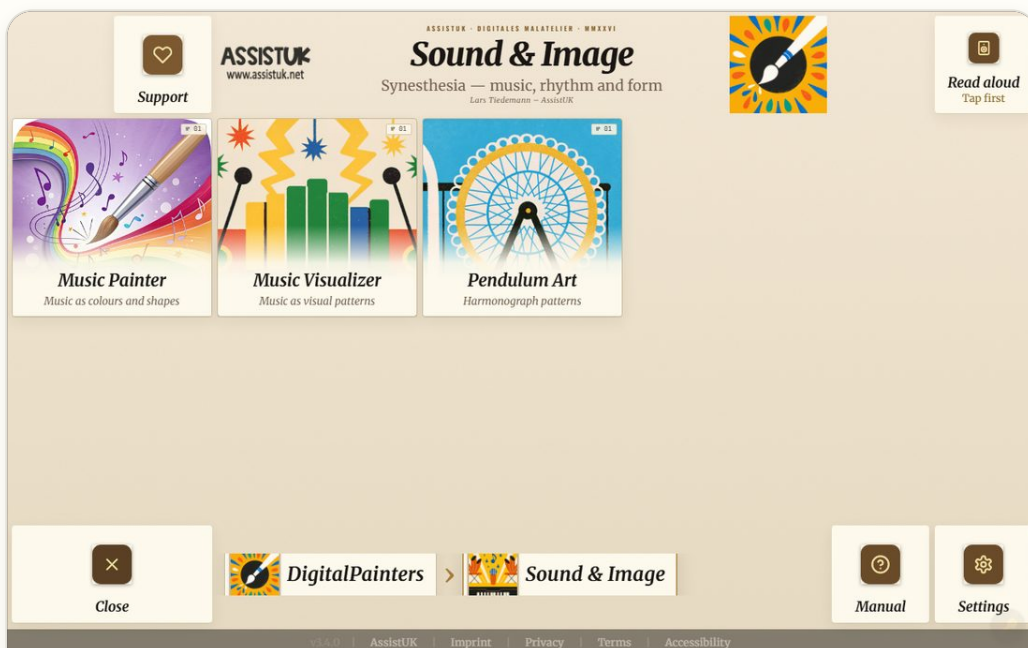
Fließkunst (Fluid)

Fließende, wirbelnde Farben – auch mit den Augen steuerbar.



Werkstatt

Sandkasten, Schatten-Maler, experimentelle Werkzeuge.



Klang & Bild

Synästhesie-Apps: Trommel-Maler, Musik-Visualizer, Sprach-Kunst.



Kunsthandwerk

Mosaik, Buntglas, Sgraffito, Holzschnitt – historische Techniken.



Bildhauerei 3D

3D-Skulpturen formen (Steinmetz), drehbar in der Galerie.



Muster

Symmetrien, Tapeten-Designs, geometrische Welten.



Fraktale

Mandelbrot & Co. – mathematische Schönheit zum Erkunden.

① **Bevor du startest – was du brauchst**

- **Gerät:** ein **Tablet (ab ca. 9 Zoll)** oder ein PC/Laptop.
- **Browser:** ein aktueller Browser (Chrome, Edge oder Safari).
- **Internet:** nur beim **ersten Aufruf** nötig – danach läuft vieles auch offline (siehe [App installieren](#)).
- **Optional:** ein **Eye-Tracker** für die Augensteuerung oder eine **Webcam** für Hand- und Körpersteuerung. Mit Touch oder Maus geht alles auch ohne.

Mehr brauchst du nicht – kein Konto, keine Installation, keine Vorkenntnisse.

1

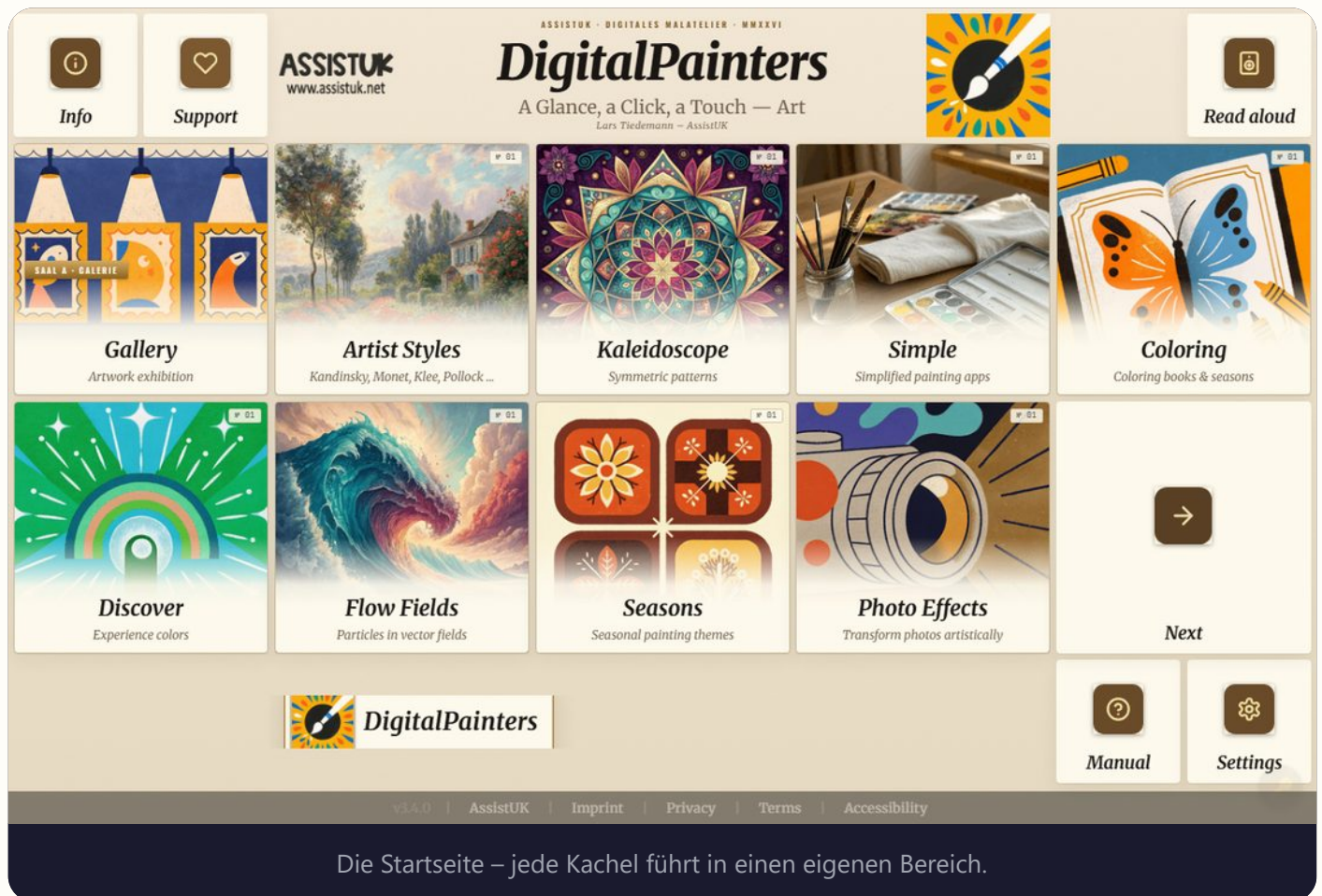
Die Startseite – die Eingangstür

Hinter dieser Adresse öffnet sich die **Startseite**. Hier siehst du alle Bereiche von DigitalPainters auf einen Blick.



dp3.assistuk-apps.net/

Direkt im Browser auf Tablet oder PC öffnen – oder den QR-Code mit der Kamera scannen.



Wie du eine Kachel öffnest:

-  **Touch:** Antippen.
-  **Maus:** Klicken.
-  **Augensteuerung:** Hinschauen – ein Kreis schrumpft zusammen, dann öffnet sich die Kachel automatisch (das nennt sich *Dwell*).

Was ist ein „Bereich“?

Ein *Bereich* ist wie ein eigener Raum mit thematisch zusammengehörenden Apps. Beispiel: Der Bereich *Atelier Simple* enthält viele kleine Mal-Apps (Aquarell, Bleistift, Neon, ...). Der Bereich *Kunsth Handwerk* enthält Mosaik, Buntglas, Holzschnitt usw. Andere Bereiche sind Einzel-Apps – die Kachel führt direkt zur App, ohne Zwischenseite.

Als App auf dem Gerät installieren (PWA)

DigitalPainters kannst du **wie eine App installieren** – ohne Store, ohne Anmeldung, ohne Datenschutz-Sorgen. Das nennt sich **PWA** (*Progressive Web App*): eine Webseite, die sich wie eine native App verhält.

Vorteil	Was das bedeutet
Eigenes Icon auf dem Startbildschirm	Wie jede andere App – einmal antippen, sofort drin. Kein Browser-Tab, kein URL-Eingeben.
Vollbild ohne Browser-Leiste	Mehr Platz für die Mal-Leinwand, weniger Ablenkung.
Schnellerer Start	Beim zweiten Aufruf lädt die App fast sofort, weil ein Großteil im Gerät zwischengespeichert ist.
Eingeschränkter Offline-Modus	Schon besuchte Apps funktionieren auch ohne Internet weiter (mit Einschränkungen — Foto-Upload braucht weiterhin Verbindung).
Keine Updates aus dem Store nötig	Neue Funktionen und Korrekturen kommen automatisch beim nächsten Besuch.

So installierst du die PWA

Gerät	So geht's
iPad / iPhone (Safari)	Startseite öffnen → unten/oben auf das Teilen-Symbol (Quadrat mit Pfeil nach oben) tippen → „ Zum Home-Bildschirm “ wählen → Namen bestätigen.
Android-Tablet / -Handy (Chrome)	Startseite öffnen → : Menü oben rechts → „ App installieren “ oder „ Zum Startbildschirm hinzufügen “.
Windows-PC (Chrome / Edge)	Startseite öffnen → in der Adresszeile rechts erscheint ein kleines Installieren-Symbol (Computer mit Pfeil nach unten). Anklicken → bestätigen. Alternativ: : Menü → „Apps“ → „Installieren“.
Mac (Chrome / Edge / Safari 17+)	Wie unter Windows: Installieren-Symbol in der Adresszeile, oder im Datei-Menü „ <i>Zum Dock hinzufügen</i> “.

Tipp.

Nach der Installation findest du das DigitalPainters-Symbol wie eine normale App auf dem Startbildschirm bzw. im Programm-Menü. Du kannst die App jederzeit wieder deinstallieren – wie jede andere App – ohne dass Daten zurückbleiben.

Tipp.

Unten rechts findest du auf jeder Seite das Schlüssel-Symbol. Damit kannst du Kacheln ausblenden, die nicht gebraucht werden – siehe [Kapitel 8](#).

2

Wie steuere ich?

DigitalPainters ist von Grund auf so gebaut, dass **vier Eingabe-Welten** gleichberechtigt funktionieren:

Eingabe	So funktioniert sie
 Touch (Tablet, Touchscreen)	Tippen = klicken. Mit dem Finger über die Leinwand ziehen = malen. Funktioniert sofort, ohne Einstellungen.
 Maus (oder Trackball, Joystick)	Klicken aktiviert Knöpfe. Auf der Leinwand bewegen malt automatisch (auch ohne gedrückte Maustaste), oder du klickst & ziehst.
 Augensteuerung	Du schaust auf einen Knopf – ein Ring schrumpft. Wenn er ganz weg ist, wird ausgelöst (Dwell). Genauso für die Mal-Leinwand.
 Kamera / Bewegung (Webcam)	Die Kamera erkennt deine Bewegung – du malst mit Hand, Arm oder dem ganzen Körper, ohne etwas zu berühren. Eigener Bereich Bewegung (auch zu zweit). Zusätzlich gibt es eine <i>Hand-Steuerung</i> , die den Cursor per Webcam bewegt. Mehr in Kapitel 4 . <i>Die Kamera läuft nur lokal – nichts wird übertragen.</i>

Wichtig: Es gibt keinen Modus-Wechsel zwischen diesen Eingaben. Wer mit der Maus malt und plötzlich mit dem Finger ein Kachel antippt – kein Problem. Wer mit den Augen Kacheln auswählt und dann mit dem Trackball malt – auch kein Problem. Touch, Maus und Augensteuerung gelten überall; die Kamera-Steuerung schaltest du im Bereich Bewegung gezielt ein.

Mit den Augen zu malen ist das Herzstück.

Für viele Menschen, die Hände oder Stimme nicht zuverlässig einsetzen können, ist die Augensteuerung der *erste eigene Weg, selbst zu gestalten* – frei und ohne fremde Hand. Das ist groß. Und mit der **Kamera** können sogar **zwei Menschen zusammen** an einem Bild malen. *Jeder Mensch ist ein Künstler – hier wird das wahr.*

Augensteuerung richtig einstellen

⚠ Wichtig für Augensteuerungs-Nutzer:innen

DigitalPainters macht **die Klicks selbst** über das eingebaute Dwell-System. Stelle deine Augensteuerung deshalb so ein, dass sie **nur die Maus bewegt** – sie soll *keine* eigenen Klicks erzeugen. *Nur Mausbewegung. Sonst nichts.*

Warum? Weil DigitalPainters einen eigenen, speziell auf die Apps abgestimmten Dwell hat: er wartet auf der richtigen Stelle die richtige Zeit, springt beim Ausmalen automatisch in die Mitte einer Region, und reagiert nicht auf jedes kleine Augenzittern. Wenn deine Augensteuerung *zusätzlich* selbst klickt, kommen sich die zwei Systeme in die Quere.

So stellst du deine Augensteuerung um

Egal von welchem Hersteller deine Augensteuerung kommt: in der Konfigurations-Software des Herstellers gibt es eine Einstellung wie:

- *Auto-Click* oder *Klick-Aktion* → **aus**
- *Selection Mode* oder *Aktivierung* → **"nur Cursor"** bzw. **"Mouse only"**
- *Hardware-Dwell* oder *Verweil-Klick* → **aus**

Sobald deine Hardware nur noch die Maus bewegt, übernimmt DigitalPainters den Rest. Der Hersteller-Support hilft gerne, wenn du die genaue Einstellung nicht findest – sag einfach: „*Ich will nur den Maus-Cursor mit den Augen bewegen, ohne dass die Software selbst klickt.*“

Mit Bewegung & Kamera malen

Neben Touch, Maus und Augen gibt es eine vierte, ganz körperliche Art zu malen: **mit Bewegung vor der Webcam**. Die Kamera erkennt deine Bewegungen – du malst mit Hand, Arm oder dem ganzen Körper, ganz ohne etwas zu berühren. Du findest das auf der Startseite im Bereich **Bewegung**; ein verwandter, ruhiger Bereich ist **Fließkunst** (weiter unten).

Wofür ist das gut?

Für Menschen, die sich gern bewegen, denen Stillhalten schwerfällt, oder die großflächig und mit dem ganzen Körper Ausdruck finden – ein niedrighschwelliger, freudvoller Zugang. (Wer es ausdrücklich therapeutisch/heilpädagogisch fundiert möchte, findet das in der Schwester-App *MoveArt*.)

Kamera starten – so geht's

1. Bereich **Bewegung** öffnen und einen Modus wählen (z. B. „Spuren-Malen“).
2. Auf „**Kamera starten**“ tippen, klicken oder schauen und den Kamerazugriff **erlauben**.
3. Stell dich gut sichtbar vor die Kamera, mit Platz für die Arme – und bewege dich. Deine Bewegung malt.



Datenschutz.

Die Kamera läuft **nur lokal im Gerät**. Es wird **kein Video übertragen oder gespeichert** – nichts verlässt den Computer.

So weißt du, dass es klappt.

Sobald die Kamera dich erkennt, erscheint ein **heller Ring** an deiner Hand bzw. deinem Körper – genau dort entsteht Farbe. Wird (noch) nichts erkannt, blendet sich der Hinweis „ *Bewege deine Hand oder deinen Körper vor der Kamera*“ ein. Bewege dich einfach ins Bild – sobald der Ring da ist, malst du.

Hände oder Körper?

Oben kannst du umschalten, was die Kamera verfolgt:

- **Körper** (Standard): Arme, Kopf und Oberkörper – gut für große, raumgreifende Bewegungen.
- **Hände**: nur die Hände – feiner, gut im Sitzen am Tisch.

Weitere Knöpfe oben: **Pinselgröße** (–/+), **Farbe** (feste Farbe aus der Palette oder automatischer Farbwechsel) und **Spiegeln** (Videobild seitenverkehrt).

Viele Mal-Arten

Der Bereich Bewegung bietet sehr unterschiedliche Modi – von ruhig bis lebhaft. Eine Auswahl:

- **Spuren & Regenbogen-Spur** – weiche Linien, die deiner Bewegung folgen.
- **Marmorieren, Tinte im Wasser, Strömung** – fließende, sich mischende Farben.
- **Sandfall, Pflanzen, Aura** – Sand rieselt auf den Körper, Blüten wachsen, ein Farbnebel umgibt dich.
- **Mandala & Schmetterling** – deine Bewegung wird mehrfach gespiegelt, es entstehen Symmetrien.
- **Feuerwerk & Werfen** – schwungvolle Bewegungen lösen Explosionen und Farbtropfen aus.
- **Verweil-Malen** – je länger du an einer Stelle bleibst, desto satter wird die Farbe.
- **Kopf-Malen** – nur mit dem Kopf malen, ganz ohne Arme.



Zu zweit malen

Gemeinsam vor einer Kamera.

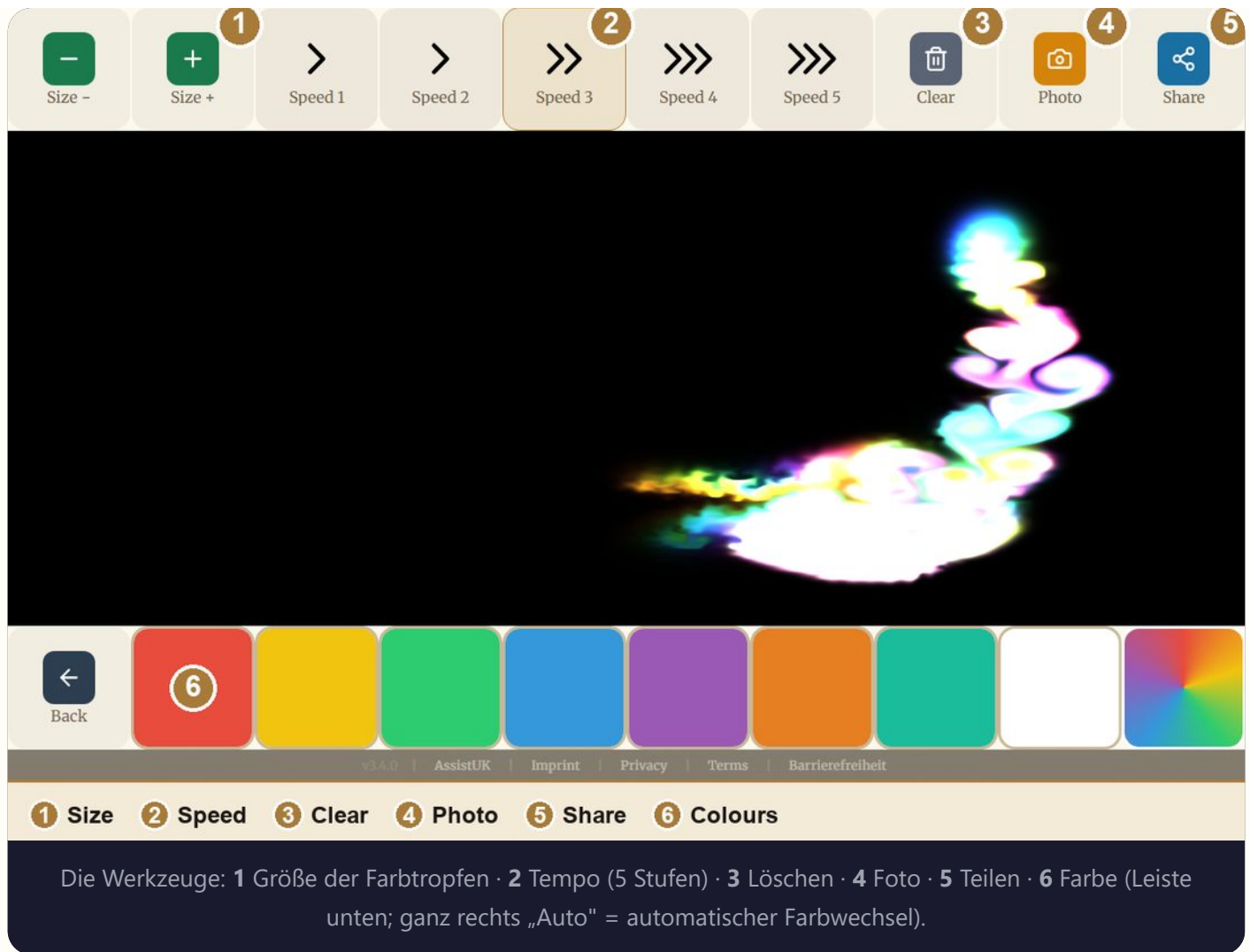
Im Modus „**Zu zweit**“ stellen sich **zwei Personen nebeneinander** vor die Kamera. Jede Seite malt in ihrer eigenen Farbwelt (warme bzw. kühle Töne) – so entsteht ein gemeinsames Bild. Schön für Eltern & Kind, Geschwister, Gruppen oder Assistenz & Nutzer:in.

Auch gemischt möglich: Eine Person kann mit der **Augensteuerung** malen, während die andere mit der **Hand vor der Webcam** mitmalt – beide auf demselben Bild. So gestalten z. B. Nutzer:in und Assistenz wirklich *gemeinsam* ein Werk.



🌀 Fließkunst (Fluid) – fließende Farben, auch mit den Augen

Der Bereich **Fließkunst** ist eine echte Flüssigkeits-Simulation: Farben fließen, wirbeln und mischen sich wie Tinte im Wasser. Du steuerst sie mit **Maus, Touch oder Augensteuerung** – schon kleine Bewegungen erzeugen große, ruhige Effekte. Es gibt **15 Stimmungen** (ruhig, Wirbel, Galaxie, Neon, Feuer, Wasser, Traum ...). Gerade mit den Augen ist das ein wunderbares Erlebnis: *du schaust – und die Farbe folgt deinem Blick.*



 **Tempo – von ganz ruhig bis lebhaft.** Mit den fünf **Tempo**-Knöpfen bestimmst du, wie schnell die Farbe fließt. **Tempo 1** läuft wie in **Zeitlupe** – sehr ruhig und meditativ; **Tempo 5** ist lebhaft und wirbelnd. Bei ruhigem Tempo **bleibt die Farbe liegen**, und du baust Schritt für Schritt ein Bild auf. Das Tempo wird gemerkt.

„Ich im Bild“ – du wirst Teil des Werks

Über den **Foto**-Knopf kannst du dich **selbst in dein Bild holen** – und mit leuchtender Farbe über dich malen.

Me in the picture



× Close

[v14.0](#) | [AssistUK](#) | [Imprint](#) | [Privacy](#) | [Terms](#) | [Barrierefreiheit](#)

1 Me as background 2 Selfie in corner

1 **Ich als Hintergrund:** dein Kamerabild wird der Hintergrund. 2 **Selfie in der Ecke:** ein kleines Porträt unten rechts.

1. Auf **Foto** → „**Ich als Hintergrund**“ gehen.
2. Ein **3-Sekunden-Selbstauslöser** zählt herunter (3 · 2 · 1) – du siehst dich live und kannst dich in Ruhe hinsetzen.
3. Danach ist dein **Standbild der Hintergrund**, und du malst mit Farbe darüber. Mit „**Schleier**“ dunkelst du das Foto sanft ab, damit die Farbe gut leuchtet. Mit „**Hintergrund aus**“ geht's wieder zurück.

Warum das schön ist:

So wird sichtbar, *wer* das Werk geschaffen hat. Aus „Das habe ich gemalt“ wird „... und das bin ich.“ Ein großer, würdevoller Schritt – besonders für Menschen, die sonst „hinter“ der Technik stehen. (Datenschutz: Die Kamera läuft nur lokal; das Bild wird nicht hochgeladen.)



dp3.assistuk-apps.net/Fluid/

QR scannen und die Fließkunst direkt ausprobieren – am schönsten mit Augensteuerung.

💡 **Tipp für die Kamera-Bereiche.**

Sorge für **gutes, gleichmäßiges Licht von vorn**, genug **Abstand** (der Oberkörper sollte ins Bild passen) und **Platz für die Arme**. Ein ruhiger Hintergrund hilft der Erkennung.

Eine Mal-App von A bis Z – Beispiel „Simple“

Wir gehen exemplarisch durch eine Mal-App vom Bereich **Atelier Simple**. Die meisten anderen Mal-Apps funktionieren genauso.

Der Weg zur App

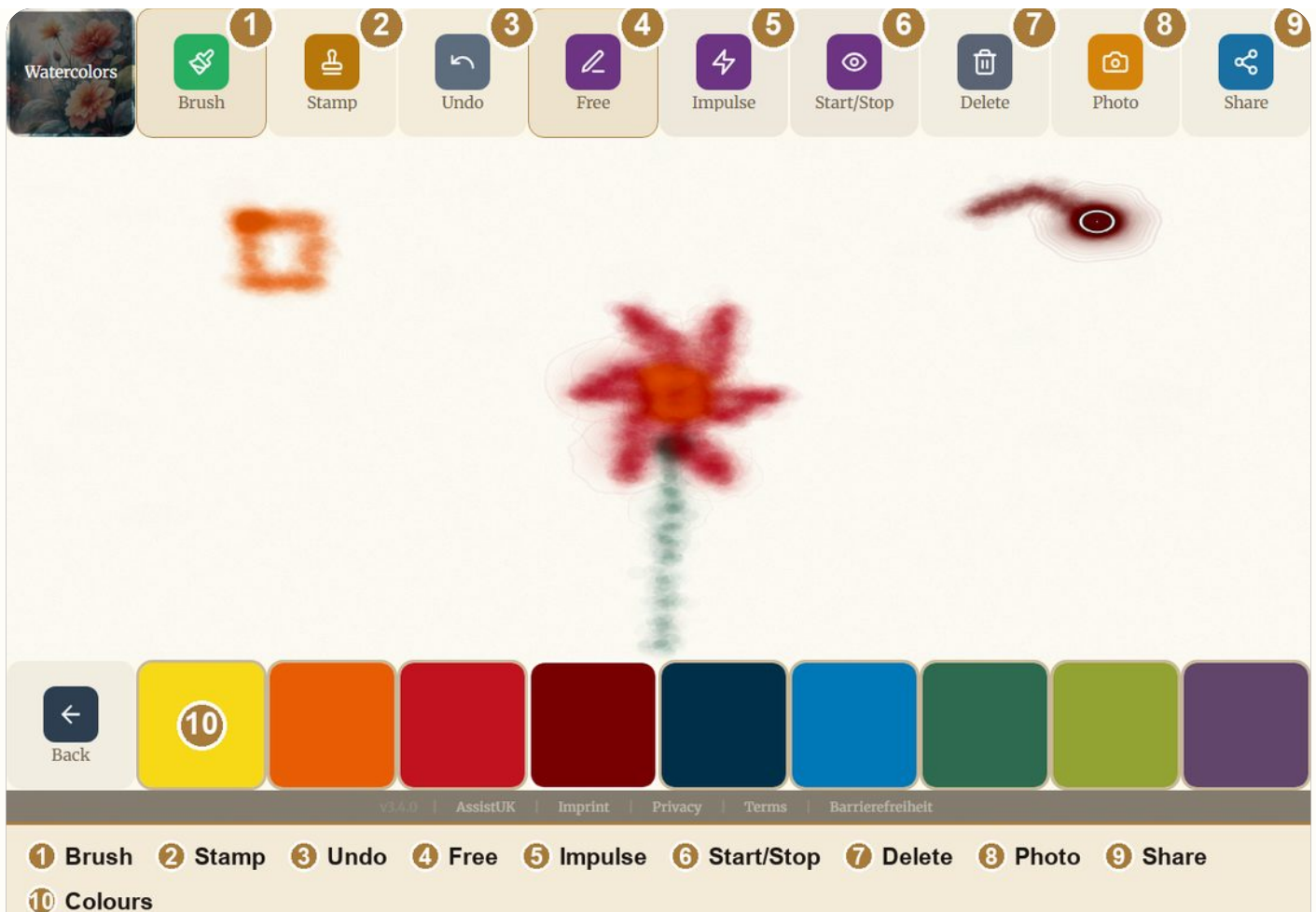
Auf der Startseite klickst / tippst / schaust du auf die Kachel **Atelier Simple**. Es öffnet sich der gleichnamige Bereich – eine Übersichtsseite mit allen darin enthaltenen Mal-Apps. Jede Kachel ist eine eigene App.

Wofür ist das gut?

Die kleinen Mal-Apps sind ein **niedrigschwelliger, freudvoller Zugang** zum Gestalten – ohne Vorkenntnisse, ohne „richtig“ oder „falsch“, einfach ausprobieren und genießen. (Wer mit dem Malen ausdrücklich **therapeutisch oder heilpädagogisch fundiert** arbeiten möchte, findet das in der Schwester-App *ArtTherapy*.)



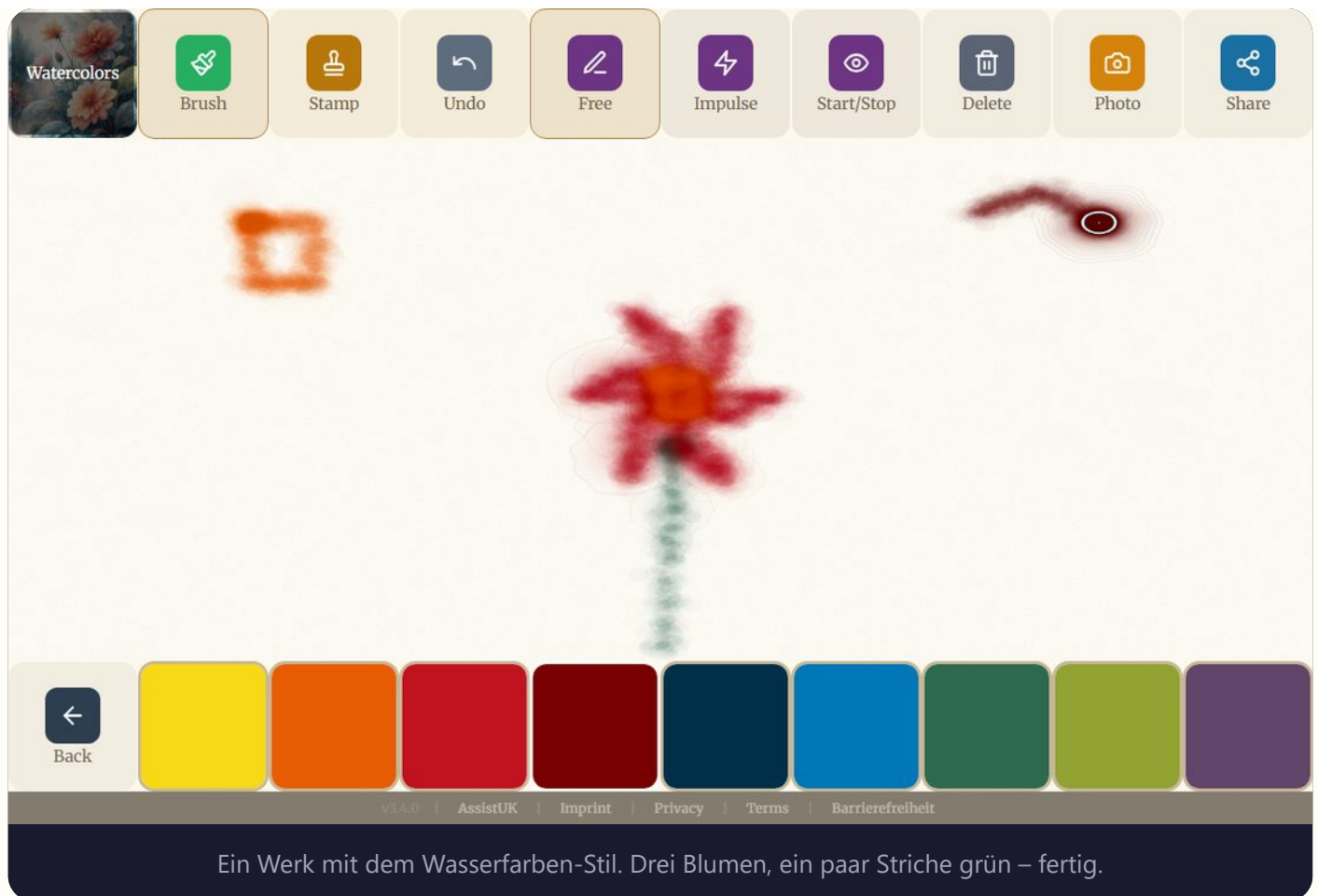
Wähle eine App – z. B. *Aquarell*. Es öffnet sich die eigentliche Mal-Oberfläche:



Aufbau einer Mal-App – Werkzeuge oben, Leinwand in der Mitte, Farben unten. Werkzeuge: 1 Pinsel · 2 Stempel · 3 Rückgängig · 4 Frei · 5 Impuls · 6 Start/Stopp · 7 Löschen · 8 Foto · 9 Teilen · 10 Farben.

✿ Was kann da rauskommen?

Hier ein Beispiel, was in einer Simple-Mal-App entstehen kann – ein paar Striche mit Wasserfarben-Pinsel, ein paar Stempel-Klicks, fertig.



Schritt 1: Farbe wählen

Unten siehst du eine Reihe Farb-Kacheln. Klicke / tippe / schau auf die Farbe, die du benutzen willst. Sie wird umrahmt.

Schritt 2: Pinsel auswählen

In der Toolbar oben findest du den Pinsel-Knopf. Wenn du ihn aktivierst, öffnet sich eine Auswahl mit Pinsel-Stilen für die jeweilige App: Aquarell-Tropfen, Bleistift-Strich, Glitzer, Kreide, Spray, ...

Wähle einen Pinsel – er wird sofort aktiv.

Schritt 3: Malen – drei Modi

Die Mal-Apps kennen **drei verschiedene Mal-Modi**. Du kannst zwischen ihnen umschalten – je nachdem, was sich für dich gut anfühlt:

Modus	Wie es funktioniert	Gut für
 Frei	Du bewegst Cursor / Finger über die Leinwand – es malt sich automatisch entlang der Bewegung.	Touch, Maus, schnelle skizzenhafte Striche.
 Start / Stopp	Du dwellst auf einer Stelle der Leinwand – das Malen beginnt (wie wenn du den Stift aufsetzt). Jetzt malt der Cursor entlang deiner Bewegung weiter, ohne dass du nochmal dwellen musst. Mit dem nächsten Dwell hörst du wieder auf (wie wenn du den Stift hochnimmst).	Augensteuerung, wenn du gezielt nur an bestimmten Stellen malen willst – jede Linie hat einen klaren Anfangs- und Endpunkt, den du selbst setzt.
 Impuls	Pro Klick / Dwell wird genau <i>ein</i> Strich oder Stempel gesetzt. Kein Dauer-Malen.	Augensteuerung, präzises Setzen einzelner Elemente; auch Touch-Klick mit Pause.

Tipp.

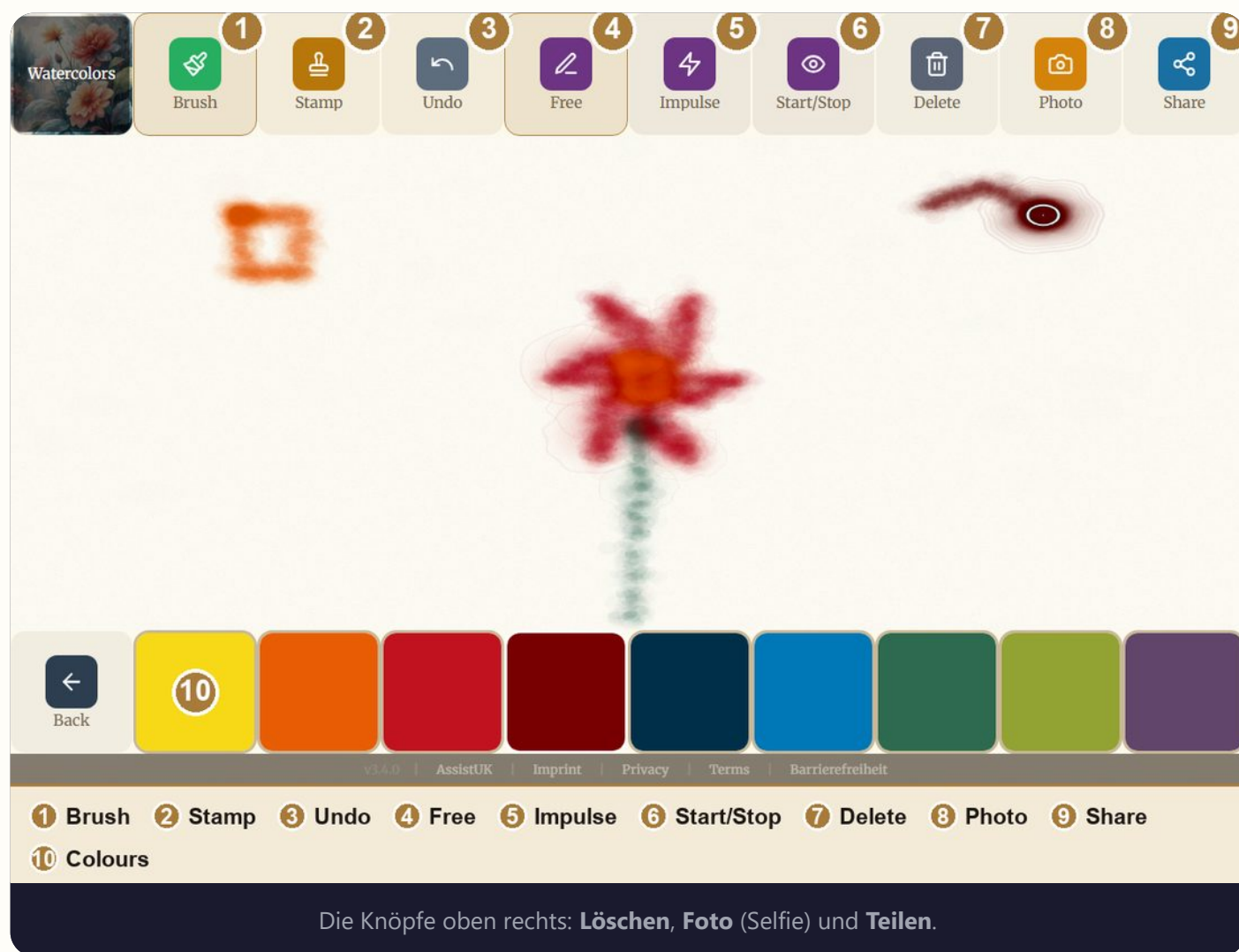
Der Modus „Impuls“ ist bei Augensteuerung oft der angenehmste. Der Blick verweilt zwar wie gewohnt kurz auf einer Stelle (Dwell), aber **pro Dwell wird genau eine Aktion ausgelöst** – ein Strich, ein Stempel, ein Element. Statt durchgehend zu malen setzt jedes Hinschauen also einen neuen, gezielten „Impuls“. Das ist entspannter und präziser als Dauer-Malen.

Schritt 4: Stempel

Statt zu malen, kannst du auch **Stempel** setzen – fertige kleine Motive (Sterne, Tiere, Blumen..., je nach App-Thema). Stempel-Knopf in der Toolbar öffnet die Stempel-Auswahl. Anschließend setzt jeder Klick / Dwell auf der Leinwand einen Stempel. Besonders im Modus „Impuls“ entstehen so schnell viele Stempel.

Schritt 5: Teilen, Speichern, Weitermalen

Oben rechts findest du in jeder Mal-App drei Knöpfe:



Knopf	Was er macht
 Löschen	Leinwand zurücksetzen. Ein Sicherheits-Dialog fragt vorher nach – versehentliches Löschen ist also nicht möglich.
 Foto	Macht ein Selfie über die Webcam und montiert es auf dein Bild. Schöne Erinnerung „Ich war's!“
 Teilen	Öffnet das Teilen-Fenster mit Speichern-, Galerie- und Weitermalen-Option.

Foto / Selfie im Bild – „Ich war's!“

Mit einem Klick auf den  **Foto**-Knopf wird über die Webcam ein Selfie aufgenommen und automatisch in das Kunstwerk hineinmontiert.

Das macht jedes Bild persönlich: Man sieht **wer** es gemalt hat. Besonders wertvoll für Menschen, die nicht selbst sprechen können – ihr Bild zeigt sich selbst und das Werk in einem. Das Selfie wird zum Teil des Kunstwerks – mal als kleines Eckbild, mal mittendrin.

Tipp.

Nicht jede Webcam ist gleich – probiere verschiedene Lichtsituationen und Blickwinkel aus. Für Eye-Tracking-Nutzer:innen ist das Selfie eine wunderbare Möglichkeit, sich als Künstler:in im eigenen Werk zu zeigen.

Bilder behalten – immer herunterladen

Wenn du dein Werk **für dich behalten** möchtest, lade es immer als PNG-Datei herunter. Über den  **Teilen** →  **Speichern**-Knopf kannst du das Bild auf dein Gerät speichern.

Wichtig.

Werke, die nur in der Galerie hochgeladen sind, können theoretisch jederzeit wieder entfernt werden. Wer ein Werk **dauerhaft behalten** will, muss es auf seinem eigenen Gerät speichern. Die Galerie ist kein Speicherplatz, sondern eine Ausstellung.

Löschen – das Bild zurücksetzen

Wenn du nochmal von vorne beginnen möchtest, drücke den  **Löschen**-Knopf. Bevor das Bild gelöscht wird, fragt eine Sicherheitsabfrage: „Wirklich löschen?“ – mit den Optionen **OK** oder **Abbrechen**. So passiert nichts versehentlich.

Achtung.

Einmal gelöscht kann das Bild nicht mehr zurückgeholt werden. Wer sein Werk behalten möchte, sollte es *vor* dem Löschen über den  **Teilen**-Knopf speichern.

Teilen – Speichern, in die Galerie, Weitermalen

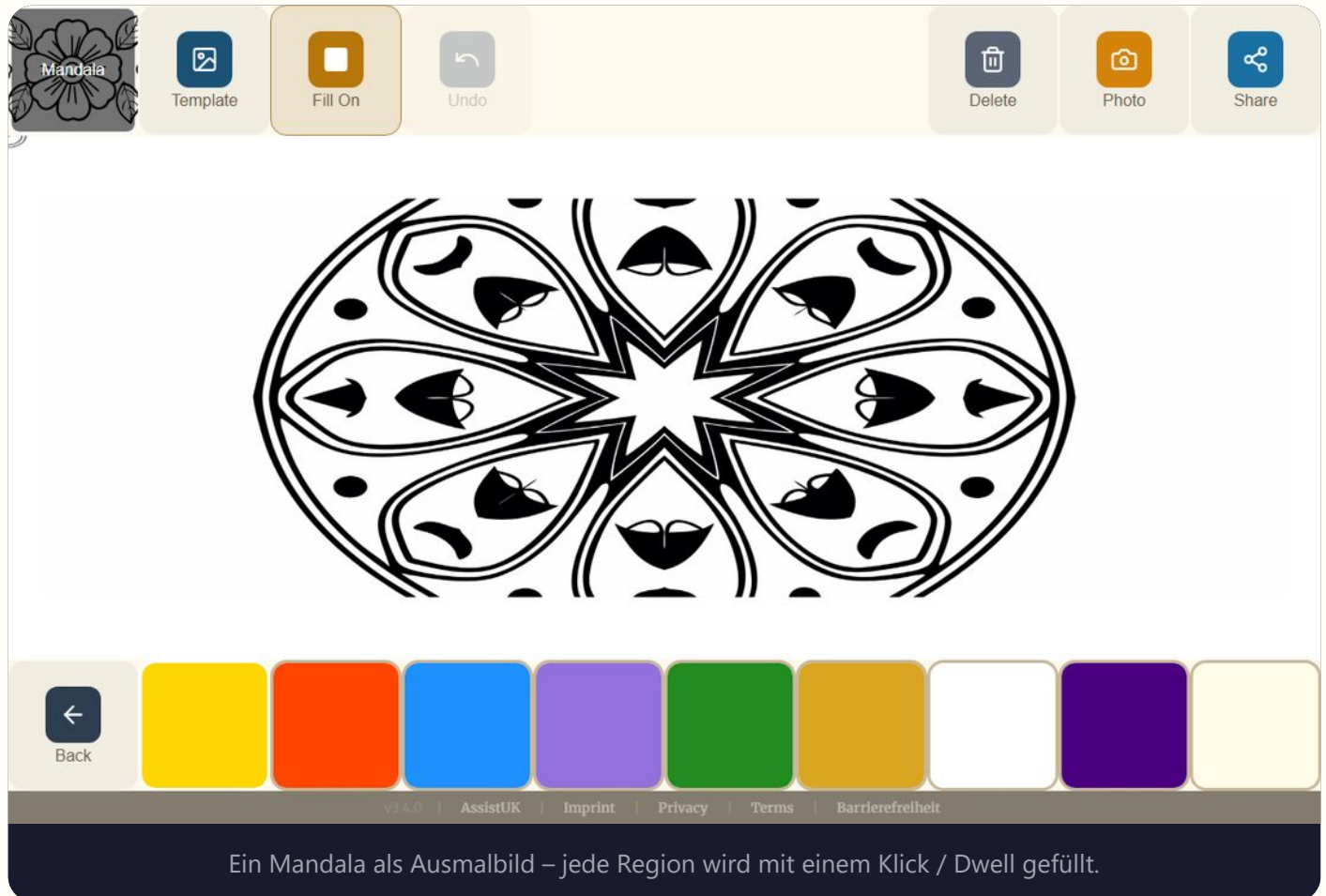
Der  **Teilen**-Knopf öffnet ein Fenster mit drei Optionen:

Option	Was passiert
 Speichern	Das Bild wird als PNG-Datei in den Download-Ordner deines Geräts gelegt. Du kannst es dann ausdrucken, per E-Mail verschicken, in Foto-Apps weiterverwenden – ganz ohne Internet.
 Galerie	Künstler:innen-Name eingeben, DSGVO-Häkchen setzen, fertig. Das Bild erscheint nach Freigabe durch das Galerie-Team in der öffentlichen Galerie unter dp3.assistuk-apps.net/Museum/ .
 Weitermalen	Übergibt dein aktuelles Bild an eine andere Mal-App . Beispiel: Du hast in der Aquarell-App ein Bild begonnen und möchtest es jetzt mit dem Neon-Stil weiter ausgestalten. <i>Weitermalen</i> drücken → die App schließt sich → du kommst zurück zur Bereichsseite und wählst dort eine andere Mal-App. Dort öffnet sich dein bisheriges Bild automatisch und du kannst direkt mit den neuen Werkzeugen weitermachen. So kannst du Stile mischen, ohne neu anzufangen.

Tipp.

Wer sein Werk auch **später noch behalten** möchte: erst **Speichern** (PNG aufs Gerät), dann optional in die Galerie hochladen. So liegt das Bild sicher bei dir.

Im Bereich **ColoringBook** (Ausmalbuch) gibt es viele fertige Ausmal-Vorlagen – Mandalas, Tiere, Pflanzen, Märchen, Saisonales, ...



So malst du eine Region aus:

1. Wähle unten eine **Farbe**.
2. Stelle sicher, dass **Füllen** (🔲) als Modus aktiv ist.
3. Schau / klick / tippe in eine **Region** (geschlossene Fläche). Sie wird sofort gefüllt.

☆ Augensteuerungs-Bonus

Der Dwell *springt automatisch in die Mitte der Region*, sobald er erkennt, dass du auf eine Fläche schaust. So füllst du immer genau das, was du willst – auch wenn dein Blick noch leicht wackelt.

7 Malen nach Zahlen

Im Bereich **Malen nach Zahlen** ist das Bild schon in Felder aufgeteilt, und in jedem Feld steht eine Zahl. Unten siehst du die Farbleiste: Farbe 1, Farbe 2, Farbe 3 und so weiter. Du wählst unten eine Farbe und tippst dann im Bild auf ein Feld mit der passenden Zahl – es färbt sich. Passt die Zahl nicht zur gewählten Farbe, blinkt das Feld kurz rot auf und die richtige Farbe unten wackelt. Kaputtmachen kannst du nichts.

So gehst du vor

1. **Farbe wählen.** Tippe unten auf ein Farbfeld. Das gewählte Feld bekommt einen dicken Ring, und oben in der Leiste zeigt die Kachel *Aktive Farbe* denselben Farbton mit seiner Nummer.
2. **Felder ausfüllen.** Tippe im Bild auf jedes Feld mit dieser Zahl. Mit Augensteuerung genuegt Verweilen.
3. **Nächste Farbe.** Wenn alle Felder einer Zahl gefüllt sind, nimm die nächste Farbe. Die Zahlen verschwinden, sobald ein Feld gefüllt ist.
4. **Tipp.** Wenn du nicht weiterweissst, tippe oben auf *Tipp* – dann leuchten kurz alle Felder auf, die noch zur gewählten Farbe gehoeren.

Ein Bild aussuchen

Es gibt **acht Kategorien** – Tiere, Landschaft, Blumen, Abstrakt, Stadt, Meer, Weltraum und Portrait – und in jeder **20 Bilder**. Dafuer gibt es oben zwei Knoepfe:

- **Kategorie** – zeigt die acht Kategorien. Nach der Auswahl geht die Bilderliste gleich auf.
- **Vorlage** – zeigt die 20 Bilder der Kategorie, auf zwei Seiten. Jede Kachel zeigt das fertige Bild, so wie es nach dem Ausmalen aussieht.

Leicht, mittel oder schwer?

Links oben auf jeder Bildkachel stehen drei kleine Balken. Sie sagen, wie viele Felder das Bild hat:

- **ein grueener Balken** – leicht, etwa 16 bis 22 Felder. Grosse Flaechen, schnell fertig.
- **zwei gelbe Balken** – mittel, etwa 26 bis 40 Felder.
- **drei orange Balken** – schwer, etwa 46 bis 65 Felder. Mehr Geduld, dafuer mehr Details.

In jeder Kategorie sind alle drei Stufen dabei. Die Liste beginnt mit den leichten Bildern.

Fuer Augensteuerung: alle Felder sind bewusst gross genug, um sie sicher anzublicken – auch bei den schweren Bildern. Wer kleinere Ziele schwer trifft, faehrt mit den leichten Bildern am besten.

Wechselst du das Bild, waehrend du schon gemalt hast, fragt die App vorher nach und zeigt dir, was verloren geht. Das fertige Bild kannst du wie ueberall mit **Foto** und **Teilen** sichern oder in die **Galerie** hochladen.

Der Bereich **Sinne** sammelt Mal-Arten, bei denen nicht der Strich im Vordergrund steht, sondern das **Erleben**: Farbe tropft, spritzt, fliesst oder leuchtet. Man muss nichts treffen und nichts richtig machen – es passiert etwas, sobald man sich bewegt. Das macht den Bereich besonders geeignet fuer den Einstieg und fuer alle, die genaues Zielen anstrengend finden.

Was dich erwartet

- **Sand-Kunst** – digitale Sandbilder, die man verstreichen kann.
- **Kratzbilder** – eine dunkle Schicht freikratzen, darunter kommen Farben zum Vorschein.
- **Lichtmalerei** – leuchtende Spuren, die nachgluehen.
- **Fliesskunst** – Farben laufen ineinander.
- **Farbschlacht** – Farbkleckse werfen.
- **Farbschleuder** – das Bild dreht sich, die Farbe wird nach aussen getragen.
- **Seifenblasen** – Bilder aus platzenden Blasen.
- **Pustebilder** – Farbe wird ueber das Blatt geblasen.
- **Schwerkraft** – Farbe tropft nach unten.

Die Bereiche **Physik & Material** und **Licht & Fluss** auf der Startseite sind Teilbereiche davon – sie sortieren dieselben Apps nach Art des Effekts.

Fuer Augensteuerung: die meisten dieser Apps brauchen kein genaues Ziel. Es genuegt, den Blick zu bewegen; die Farbe folgt. Wo eine App einen Startpunkt braucht, sind die Flaechen bewusst gross.

9

Einstellungen anpassen

Die Einstellungen findest du auf der **Startseite unten links** als Kachel mit dem  **Zahnrad**. Die dort gewählten Werte (Dwell-Geschwindigkeit, Cursor-Stil, Sprache, ...) gelten für alle Apps und Bereiche.



Webcam-Handsteuerung einschalten.

Unter **Handsteuerung** (Kachel 3) kannst du die Kamera als „Maus“ nutzen: Du bewegst den Cursor mit der Hand vor der Webcam und löst per Dwell aus – praktisch, wenn weder Maus, Touch noch ein Eye-Tracker zur Verfügung stehen.

Wichtigste Einstellungen für Augensteuerung

Einstellung	Was sie macht	Empfehlung
Dwell-Geschwindigkeit	Wie lange du auf einen Knopf schauen musst, bis er auslöst.	Anfang: langsam (1500 ms). Mit Übung: 800–1000 ms.
Fixationszeit	Wie lange dein Blick <i>ruhig</i> auf einer Stelle liegen muss, <i>bevor die Dwell-Zeit überhaupt startet</i> . Damit kurze Sprünge oder Vorbeischauen nicht versehentlich einen Knopf auslösen. Kürzere Fixationszeit = Dwell startet schon bei flüchtigem Blick. Längere Fixationszeit = das System wartet länger, bis der Blick wirklich „angekommen“ ist.	Anfang: 300–400 ms. Bei sehr ruhigem Blick: 200 ms.
Sperrzeit	Pause direkt nach einem ausgelösten Klick: in dieser Zeit ist die ganze Oberfläche für neue Klicks gesperrt. Verhindert versehentliches Doppel-Tippen und gibt dir Zeit, deinen Blick wegzubewegen.	Anfang: 800–1000 ms. Bei Ungeduld: 500 ms.
Lernen (Adaptive Korrektur)	DigitalPainters lernt aus deinem Blickverhalten und korrigiert automatisch den <i>Blickversatz</i> – also wenn der Eye-Tracker die Augen-Position systematisch ein paar Pixel daneben meldet. Mit der Zeit triffst du Knöpfe so genauer, ohne dass du eine Kalibrierung machen musst. Du kannst das Lernen ein- oder ausschalten und die gesammelten Daten jederzeit zurücksetzen.	Eingeschaltet lassen.
Cursor-Stil	Wie der Maus-Zeiger aussieht: großer Punkt, kleines Fadenkreuz, dezenter Stil oder ganz aus.	Großer farbiger Punkt für gute Sichtbarkeit beim Eingewöhnen.
Cursor-Farbe	Farbe des Maus-Zeigers und Dwell-Indikators.	Kontrastreich zum App-Hintergrund.

Allgemeine Einstellungen

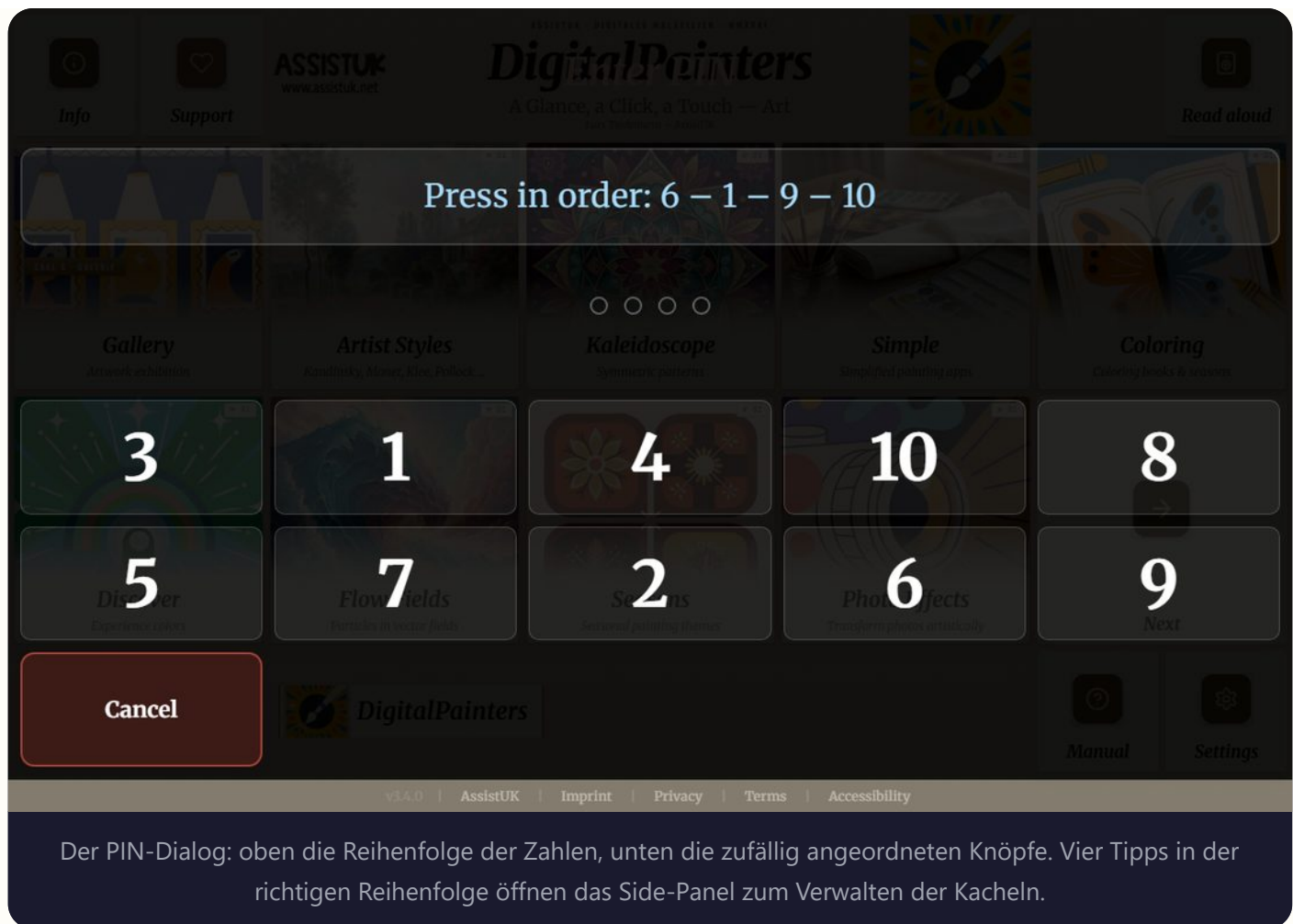
Einstellung	Was sie macht	Empfehlung
Sprache	Deutsch, Englisch und viele weitere Sprachen – das Ziel sind 101 Sprachen für alle Texte und Sprachausgaben in der App (wird laufend ergänzt; ein Teil ist schon übersetzt). Unabhängig von der Augensteuerung – wirkt für Touch, Maus und Augensteuerung gleichermaßen.	Nach Wunsch.

☆ Vereinfachen statt erschlagen.

DigitalPainters hat viele Apps. Für manche Nutzer:innen ist das toll, für andere zu viel. Mit dem **Schlüssel-Symbol** kannst du gezielt einzelne Kacheln *ausblenden*, sodass nur das angezeigt wird, was tatsächlich genutzt wird.

So geht's:

1. Auf jeder Bereichs-Seite **unten rechts** auf das 🔑 **Schlüssel-Symbol** schauen / klicken.
2. Es erscheint der **PIN-Dialog**. Die Reihenfolge der einzugebenden Zahlen ist *oben angezeigt* (z.B. „4 – 3 – 9 – 8“). Tippe die Zahlen in dieser Reihenfolge an.
3. Die Zahlen-Knöpfe sind jedes Mal **zufällig angeordnet** – das verhindert versehentliches Öffnen durch die Person, die die App benutzt.
4. Im Side-Panel (rechts oben) siehst du danach eine Liste aller Kacheln dieser Seite mit einem grünen / grauen Schalter.
5. Schalter **aus** = Kachel wird grau, hat ein Schloss-Symbol, lässt sich nicht mehr aktivieren.
6. Schalter **an** = Kachel ist normal nutzbar.



Warum eine PIN?

Das Schlüssel-Symbol ist absichtlich klein und unauffällig – damit Personen, die die App nutzen, nicht versehentlich in den Einstellungs-Modus geraten. Die zufällig angeordnete PIN sorgt zusätzlich dafür, dass nur Begleitpersonen, die die Reihenfolge sehen *und* tippen können, Zugang erhalten.

Komfort

- Die PIN merkt sich für **10 Minuten** – du musst sie nicht auf jeder Bereichs-Seite neu eingeben.
- Während das Side-Panel offen ist, kannst du Weiter / Zurück / Schließen weiter bedienen – die Liste passt sich automatisch an.
- Die Einstellungen werden lokal im Browser gespeichert und bleiben erhalten.

Typischer Anwendungsfall

Eine Assistenz oder Pflegekraft richtet ein Tablet für eine Person ein. Diese kommt am besten mit drei Apps zurecht → die Begleitperson deaktiviert alle anderen. Auf dem Tablet sind nur noch diese drei Apps zu sehen, niemand verläuft sich, weniger Frust.

11

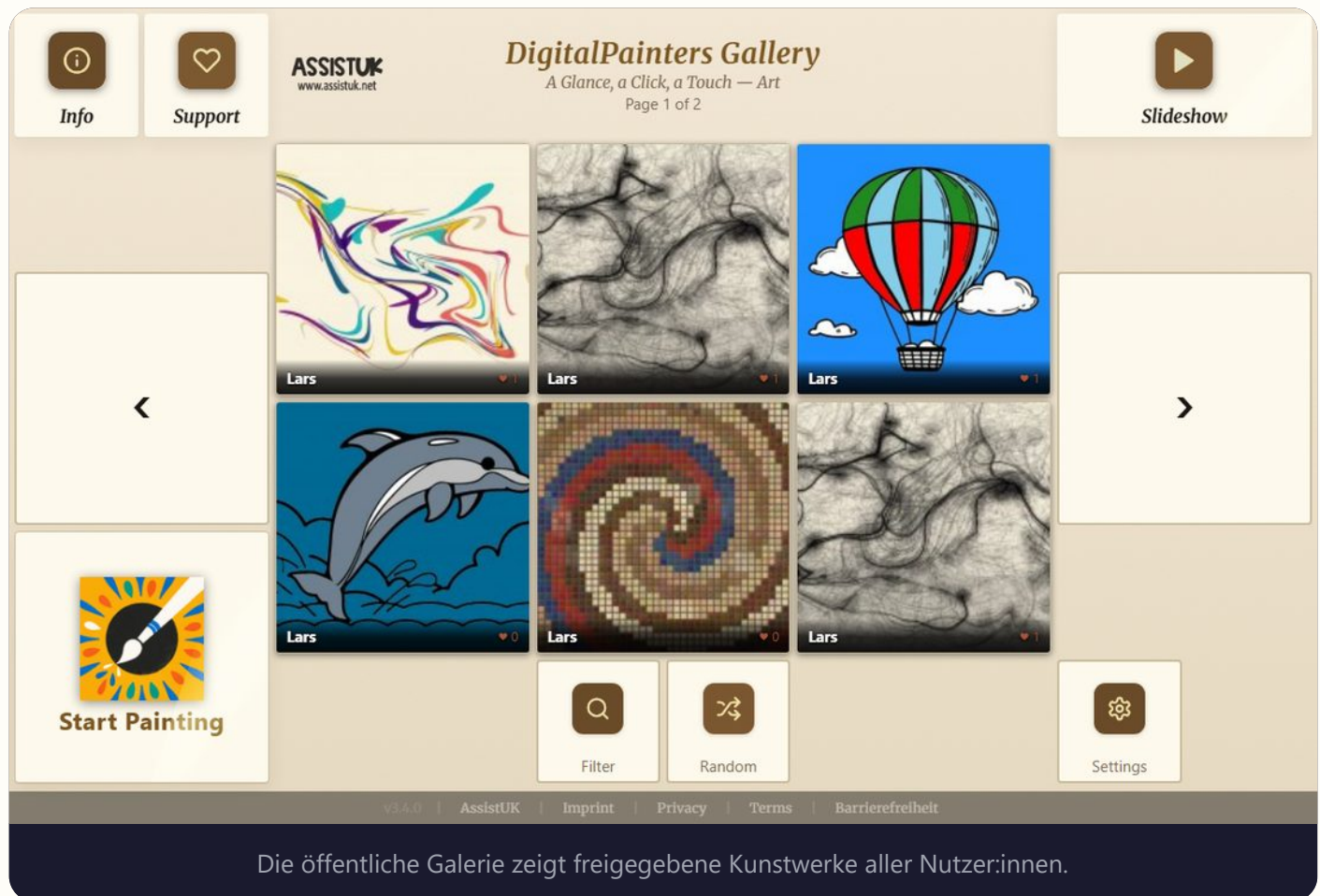
Die Galerie

Alles, was Nutzer:innen freiwillig hochladen, landet – nach Freigabe durch das Galerie-Team – in der öffentlichen **Galerie**. Sie ist eine wachsende Sammlung von Kunstwerken aus der ganzen Community.



dp3.assistuk-apps.net/Museum/

Direkt im Browser öffnen – oder den QR-Code mit der Kamera scannen.



In der Galerie kannst du:

- Werke anderer Künstler:innen ansehen
- Eigene Werke hochladen (über den Teilen-Knopf in der App)

- Werke „ liken " mit einem Herz

Inspiration finden.

Die Galerie ist auch eine Schatzkammer für eigene Ideen. Schau dir an, welche Apps andere Künstler:innen wie verwenden, welche Farbkombinationen wirken, welche Motive auftauchen. Oft entdeckt man dort neue Mal-Stile, an die man noch nicht gedacht hatte – und kann sie selbst ausprobieren.

Datenschutz.

Es werden keine Cookies gesetzt, kein Tracking, keine personenbezogenen Daten – außer dem Künstler-Namen, den du selbst eingibst. Löschen jederzeit per E-Mail an lars.tiedemann@assistuk.net .

Beim **Mosaik** entsteht ein grosses Bild aus vielen kleinen: Das Bild wird in Kacheln geteilt, und **jede Person malt eine Kachel**. Am Ende setzt sich alles zu einem gemeinsamen Werk zusammen. Das eignet sich fuer Gruppen, Schulklassen, Familien oder das UK-Cafe.

Ein Projekt starten

1. Auf **Neues Projekt** tippen.
2. **Titel** eingeben.
3. **Raster** waehlen – von 2×2 bis 8×8 Kacheln. Bei 3×3 machen also neun Personen mit.
4. **Mal-App** festlegen: entweder frei wahlbar (jede/r nimmt, was sie oder er mag) oder fuer alle dieselbe, zum Beispiel Bleistift oder Aquarell. Dieselbe App gibt ein einheitlicheres Bild.
5. **Sichtbarkeit**: *Privat* sehen nur Menschen mit dem Code, *Oeffentlich* erscheint in der Liste der offenen Projekte.

Bei einem Projekt mitmachen

1. Auf **Beitreten** tippen.
2. Den **sechsstelligen Projekt-Code** eingeben, den die Person weitergibt, die das Projekt gestartet hat.
3. Eine freie Kachel aussuchen und losmalen.

Oeffentliche Projekte kann man auch ohne Code aus der Liste waehlen.

Man muss nicht gleichzeitig malen. Ein Projekt bleibt offen, bis alle Kacheln gefuellt sind – jede Person kann malen, wann es ihr passt.

Challenges – taegliche Mal-Themen

Bei den **Challenges** gibt es jeden Tag ein neues Thema – „Heute malen wir ...“. Wer mag, malt etwas dazu und kann es in die Galerie der Challenge stellen. Dazu kommt eine **Wochen-Challenge** mit einem groesseren Thema.

Das ist ein Angebot, kein Muss. Man kann jederzeit einsteigen, Tage auslassen und trotzdem weitermachen.

Was du dort findest

- **Jetzt mitmachen** – oeffnet eine Mal-App mit dem Thema des Tages.
- **Galerie ansehen** – die Werke der anderen zum selben Thema.
- **Wochen-Challenge** – ein groesseres Thema ueber mehrere Tage; man kann es auch als gemeinsames [Mosaik](#) anlegen.
- **Archiv** – vergangene Themen zum Nachholen.
- **Tage-Serie** – zaehlt, an wie vielen Tagen hintereinander du mitgemalt hast.

Zum Mitschicken von Bildern: ein Werk erscheint erst in der Galerie, wenn du es selbst hochlaedst.

Was dabei sichtbar wird und wie du ein Bild wieder zurueckziehst, steht im Kapitel [Die Galerie](#).

Du hast ein schönes Bild gemalt. Was nun? Hier kommen Ideen – von „kostet nichts“ bis „richtig was Besonderes“:

Drucken & Aufhängen

- **Foto-Papier zu Hause:** mit Tintenstrahldrucker auf glänzendem Foto-Papier → in einen Bilderrahmen.
- **Drogerie-Foto-Service:** über App oder Web bestellen, am nächsten Tag abholen. Etwa 3 € für A4.
- **Online-Foto-Druck:** hochwertige Drucke auf Leinwand, Acryl, Alu-Dibond, Holz oder Poster. Eigenes Werk in Wohnzimmer-Größe.
- **Großformat-Druck:** A2 oder A1 als Poster – perfekt zum Verschenken oder als Hingucker.

Ausstellungen

- **Im Pflegeheim oder Treffpunkt:** Werke mehrerer Bewohner:innen zu einer kleinen Ausstellung im Foyer kombinieren. Pro Werk eine Karte mit Name, Datum, App. Sehr motivierend für die Künstler:innen.
- **In der Bücherei oder Stadthalle:** viele Gemeinden geben gemeinnützigen Projekten gerne Wandfläche. Anfragen lohnt!
- **In Schulen:** Werke im Klassenraum, Foyer oder Pausenraum aufhängen. Inklusions-Schulen freuen sich besonders, wenn Kunst aus inklusiven Projekten Teil des Schullebens wird. Auch eine kleine Vernissage mit den Künstler:innen ist eine schöne Geste.
- **Im Rathaus oder Bürgeramt:** viele Städte stellen ihre öffentlichen Räume (Foyer, Sitzungssaal-Vorraum, Wartebereiche) für lokale gemeinnützige Ausstellungen zur Verfügung. Über das Kulturamt anfragen.
- **In einer lokalen Galerie:** kleine private Galerien sind oft offen für Themen-Ausstellungen mit gesellschaftlichem Bezug. Inklusive Kunst hat einen besonderen Stellenwert – einfach hingehen und fragen.
- **Im Museum:** regionale Museen und Heimatmuseen haben häufig Sonderausstellungs-Flächen. Insbesondere Kunst- und Kunstmuseen sind interessiert, wenn die Werke einen erkennbaren Bezug zum Museumsthema haben (z. B. Saisonales, Lokales).

- **Online-Ausstellung in der DigitalPainters-Galerie:** schon eingebaut. Mit jedem Hochladen wächst die Galerie.

Auf Kerzen, Tassen, T-Shirts übertragen

- **Kerzen:** Druckerpapier mit Kunstwerk → mit Backpapier auf die Kerze legen → Föhn → das Bild brennt sich in die Wachsoberfläche ein. Anleitungen finden sich im Internet unter „Bild auf Kerze übertragen“.
- **Tassen:** Online-Foto-Service nutzen → Kunstwerk hochladen → fertig bedruckte Tasse.
- **T-Shirts & Stoffbeutel:** Bügelfolie aus dem Bastelladen, Tintenstrahldrucker, Bügeleisen. Oder direkt bei einem Online-T-Shirt-Druck bestellen.
- **Stofftaschen, Kissenbezüge, Tischsets:** je nach Druckanbieter machbar.

Karten & Geschenke basteln

- **Grußkarten** (Geburtstag, Weihnachten, Genesung): Kunstwerk als A6-Foto drucken → auf Karton kleben → handschriftliche Botschaft. Sehr persönlich, sehr beliebt.
- **Lesezeichen:** Bild als A6 drucken, einlaminieren, schmal schneiden, Loch + Bändchen.
- **Kalender:** Online-Anbieter machen aus 12 Werken einen ganzen Jahres-Kalender – perfekt als Weihnachtsgeschenk.
- **Foto-Buch:** Sammlung der besten Werke in Buchform. Ein „Best of“-Album als Erinnerungstück.
- **Geschenkpapier:** Bild groß drucken (A3+), als Verpackung für ein kleines Geschenk verwenden – der Wert liegt im Selbstgemachten.

Digital teilen

- **Per E-Mail an Familie / Freunde:** mit „Foto“ speichern, dann anhängen.
- **Bildschirmschoner:** als Hintergrundbild für Tablet, PC oder digitalen Bilderrahmen.
- **Social Media:** mit den Hashtags [#DigitalPainters](#) [#InklusiveKunst](#) posten.
- **Galerie-Link teilen:** Ist dein Werk in der öffentlichen Galerie freigegeben, kannst du es dort öffnen und über den  **Teilen**-Knopf einen direkten Link bekommen. Den Link kannst du per WhatsApp, E-Mail oder SMS verschicken – die Empfänger:innen sehen das Werk sofort im Browser, ganz ohne Anmeldung.

Eigene Sammlungen anlegen

- **Foto-Album-App:** auf dem Tablet einfach ein Album „Meine Bilder“ anlegen.

- **Familien-Galerie zu Hause:** an einer Wand verschiedene Werke aufhängen, bei jedem Besuch den Lieblings-Spot zeigen.

♡ **Das Wichtigste.**

Es gibt kein „richtig“ oder „falsch“. Jedes Bild ist ein Stück deiner Geschichte – und jedes Format, in dem du es weitergibst, macht es ein bisschen mehr lebendig.

DigitalPainters unterstützen

DigitalPainters ist **kostenfrei**, ohne Werbung, ohne Tracking, ohne Datensammlung. Damit das so bleibt – und damit neue Funktionen, Mal-Stile und Apps entstehen können – freuen wir uns über deinen **freiwilligen Beitrag**. Jeder Euro fließt direkt in die Weiterentwicklung und den Betrieb (Server, Hosting, Software-Lizenzen).

① Hinweis.

DigitalPainters ist ein nicht-kommerzielles Projekt von Lars Tiedemann (AssistUK), **aber kein eingetragener gemeinnütziger Verein**. Beiträge sind daher *keine steuerlich abzugsfähigen Spenden* und es gibt keine Spendenbescheinigung. Wer trotzdem unterstützen möchte: vielen Dank – aus dem Herzen, für die Sache.

♡ Was wir damit machen.

Neue Mal-Stile, neue inklusive Funktionen, bessere Augensteuerungs-Unterstützung, Übersetzungen in weitere Sprachen, Server-Kosten und das Galerie-Hosting. Alles transparent, kein Gewinn.

SEPA-Überweisung



Lars Tiedemann

IBAN: DE81 1101 0100 2460 6697 67

BIC: SOBKDEBBXXX

Verwendungszweck:

DigitalPainters Unterstützung

QR-Code mit Banking-App scannen → Empfänger
und IBAN sind direkt vorausgefüllt, du gibst nur den
Betrag ein.

PayPal



paypal.me/AssistUK

QR-Code scannen oder auf den Link tippen →
Betrag wählen (ab 5 €), fertig.

Mehr Details (Verwendungszwecke, Mission) findest du auf der [Info-Seite von DigitalPainters](#).



Kleines Wörterbuch

Ein paar Begriffe, die in dieser Anleitung vorkommen:

Augensteuerung	Mit einem Eye-Tracker bewegst du den Maus-Zeiger mit den Augen.
Dwell	„Verweilen“: Du schaust (oder zeigst) eine Stelle ruhig an, bis sich der Ring füllt – dann löst sie aus. So klickst du ohne Taste.
Fixationszeit	Wie lange dein Blick ruhig liegen muss, bevor das Dwell-Mitzählen beginnt.
Kachel	Eine der bunten Schaltflächen auf der Startseite oder in einem Bereich.
Bereich	Ein „Raum“ mit zusammengehörenden Apps – z. B. Atelier Simple oder Fließkunst.
PWA	Du kannst DigitalPainters wie eine App auf dem Gerät ablegen (siehe Kapitel 1).
Galerie	Die öffentliche Sammlung freigegebener Werke unter dp3.assistuk-apps.net/Museum/ .



Wenn etwas nicht geht

Keine Sorge – die meisten Stolpersteine sind schnell gelöst.

Die Kamera zeigt kein Bild

- Beim ersten Start fragt der Browser nach Kamera-Erlaubnis – auf „**Zulassen**“ tippen oder schauen.
- Schon abgelehnt? Oben in der **Adresszeile** auf das kleine **Kamera-Symbol** tippen, Erlaubnis erteilen, dann die Seite neu laden.
- Nutzt ein anderes Programm die Kamera (z. B. ein Videocall)? Dieses schließen.
- Gute Erkennung: **Licht von vorn**, ruhiger Hintergrund, genug Abstand.

Das iPad fragt bei jedem Start nach der Kamera

Das ist eine Eigenheit von iOS, kein Fehler der App – und sie lässt sich abstellen:

- **In Safari:** In der Adressleiste auf „**aA**“ tippen → **Website-Einstellungen** → **Kamera: Erlauben**. Safari merkt sich das dauerhaft für diese Seite.
- **Vom Home-Bildschirm aus** (installierte App): Hier speichert iOS die Kamera-Erlaubnis leider *nicht* – die Frage kommt bei jedem Start. Zwei Auswege: die Bewegungs-Apps **in Safari öffnen** (und dort wie oben erlauben) *oder* in den iPad-Einstellungen unter **Apps** → **Safari** → **Kamera** auf „**Erlauben**“ stellen. Achtung: Letzteres gilt dann für alle Websites – auf einem geteilten Gerät gut überlegen.

Die Augensteuerung löst nichts aus

- Die Augensteuerung darf **nur die Maus bewegen**, nicht selbst klicken – siehe [Augensteuerung einstellen](#) (Auto-Klick / Hardware-Dwell **aus**).
- Dwell-Zeit zu lang oder zu kurz? In den [Einstellungen → Augensteuerung](#) anpassen.

Es löst doppelt oder zu schnell aus

Stelle die **Dwell-Geschwindigkeit etwas langsamer** und achte darauf, dass die Hardware nicht *zusätzlich* selbst klickt.

Die Webcam-Handsteuerung reagiert nicht

- In [Einstellungen](#) → [Handsteuerung](#) einschalten und die Kamera erlauben.
- Die Hand gut sichtbar ins Bild halten. In den [Bewegungs-Apps](#) ist dein Körper die Eingabe – der helle Ring zeigt, wo du erkannt wirst.

Eine Seite bleibt weiß oder lädt nicht

Einmal **neu laden**. Hilft das nicht: Browser-Cache leeren oder die Seite in einem anderen aktuellen Browser (Chrome, Edge, Safari) öffnen.

Ich kann mein Bild nicht speichern

Nutze den **Teilen**-Knopf → **Speichern** (lädt dein Werk als PNG herunter) oder lade es in die **Galerie** hoch. Auf Tablets landet der Download meist im Ordner „Downloads“. (Der **Foto**-Knopf speichert übrigens nicht – er holt dich selbst mit ins Bild.)

Kein Ton

Manche Geräte erlauben Ton erst nach der ersten Berührung oder Auswahl. Lautstärke prüfen; Klänge lassen sich in den Einstellungen an- und abschalten.

Immer noch hängengeblieben?

Schreib uns – siehe [Hilfe & Kontakt](#). Wir helfen gern weiter, und jede Rückmeldung macht DigitalPainters besser.

Brauche ich eine Internetverbindung?

Ja, beim ersten Aufruf. Danach kannst du DigitalPainters auf deinem Gerät als [App installieren](#) – schon besuchte Apps funktionieren auch ohne Internet weiter (mit Einschränkungen: Foto-Upload und neue Apps brauchen weiter Verbindung).

Was passiert mit meinen Werken? Wer sieht sie?

Standardmäßig **nichts**. Solange du nicht aktiv den „In die Galerie hochladen“-Knopf drückst, bleiben deine Bilder ausschließlich auf deinem Gerät. Wenn du sie hochlädst, gehen sie zuerst zum Galerie-Team zur Freigabe – erst danach sind sie öffentlich sichtbar. Löschen jederzeit per E-Mail möglich.

Geht das auch auf dem Handy?

Technisch ja, aber empfohlen sind **Tablet** (mind. 9 Zoll) oder **PC** – die Mal-Leinwand braucht Platz. Auf dem Handy bitte ins *Querformat* drehen.

Welcher Browser?

Aktuelle Versionen von **Chrome, Edge, Firefox oder Safari**. Auf Windows-Tablets klappt Edge oder Chrome am besten, auf iPad Safari, auf Android Chrome.

Welche Augensteuerungen werden unterstützt?

Alle Augensteuerungen, die einen **Maus-Cursor** bewegen können. DigitalPainters macht die Klicks selbst (Dwell). Wichtig: in der Hardware-Software die Auto-Klicks ausschalten, damit sich die zwei Systeme nicht in die Quere kommen – Details siehe [Kapitel 3](#).

Kann ich DigitalPainters in einer Einrichtung einsetzen (Pflegeheim, Schule, Tagesförderstätte)?

Sehr gerne, ja. Es ist genau dafür gemacht. Über die [Kachel-Aktivierung](#) kannst du das Angebot pro Person individuell zuschneiden. Bei Fragen oder Wünschen einfach eine E-Mail an Lars Tiedemann.

Sind meine Daten sicher? Wird etwas getrackt?

Nein. Keine Cookies, kein Google Analytics, kein Tracking, keine personenbezogenen Daten. Was lokal im Browser gespeichert wird (Einstellungen, Kachel-Sichtbarkeit), bleibt auch lokal. Hochgeladene Werke werden nur mit dem Künstler:innen-Namen gespeichert, den du selbst eingibst.

Kostet das was?

Nein, nichts. DigitalPainters ist komplett kostenfrei – auch für Einrichtungen. Damit das so bleibt, freuen wir uns über jeden freiwilligen [Beitrag](#) – er finanziert Server, Hosting und Weiterentwicklung.

Wie kann ich DigitalPainters unterstützen?

Über einen freiwilligen Geld-Beitrag – per **SEPA-Überweisung** oder **PayPal** – fließt direkt in **Server-Kosten, Hosting, Software-Lizenzen** und neue Funktionen. Details, QR-Codes und Konto-Verbindung in [Kapitel 11](#).

Auch ohne Geld kannst du helfen: **weitererzählen** – an Pflegeheime, Tagesstätten, Schulen, Kindergärten, Selbsthilfe-Gruppen, Logopäd:innen, Ergotherapeut:innen. Je mehr Menschen DigitalPainters kennen, desto sinnvoller wird das ganze Projekt. Auch Werke **in der Galerie hochladen** oder Erfahrungs-Berichte per E-Mail teilen helfen sehr.

Wie bekomme ich neue Funktionen / Features?

Neue Funktionen werden von Lars Tiedemann entwickelt, finanziert durch freiwillige Beiträge der Nutzer:innen und Einrichtungen. Je mehr [Unterstützung](#) reinkommt, desto mehr Zeit kann in neue Mal-Stile, Apps und barrierefreie Verbesserungen fließen. Updates erscheinen automatisch beim nächsten Aufruf der Seite – keine Installation, kein App-Store-Update nötig.

Kann ich Wünsche oder Ideen einbringen?

Sehr gerne, ja! DigitalPainters wächst direkt aus dem Bedarf der Community. Schreib einfach eine E-Mail mit deiner Idee an lars.tiedemann@assistuk.net. Beispiele aus der Vergangenheit: neue Mal-Stile (Klimt, Beuys-Fett), spezielle Augensteuerungs-Optimierungen, Mehrsprachigkeit, Kachel-Aktivierung für Pflegeeinrichtungen – all das ist auf Wunsch entstanden. Je konkreter dein Wunsch, desto besser.

Wer das Projekt finanziell unterstützt, hilft direkt dabei, dass solche Wünsche schneller umgesetzt werden können – siehe [Kapitel 11](#).



Hilfe & Kontakt

- **E-Mail:** lars.tiedemann@assistuk.net
- **Bilder löschen lassen:** einfach E-Mail mit Hinweis auf das Werk schreiben.
- **Datenschutz-Erklärung:** </Museum/datenschutz.html>
- **AssistUK:** www.assistuk.net

„Jeder Mensch ist ein Künstler.“

Probier dich aus. Es gibt nichts kaputt zu machen. Jedes Bild zählt. ♡

– Lars Tiedemann, AssistUK