

Pervasive Computing in der Jugendarbeit



Was ist pervasive computing?

Der Begriff **Pervasive Computing**

(lat. *pervadere* – durchdringen)

bzw. Rechnerdurchdringung bezeichnet die alledurchdringende Vernetzung des Alltags durch den Einsatz „intelligenter“ Gegenstände.

Quelle:

http://de.wikipedia.org/wiki/Pervasive_Computing

Merkmale

- **Allgegenwärtig, beliebige Gestalt, unsichtbar**
- **Erinnerungsfähig, ein „Gedächtnis“ haben**
- **Durchdringung des Alltags**
- **Vernetzung intelligenter Komponenten zu neuen Systemen**
- **Kontextsensitiv – das Umfeld des Nutzers wird erfasst und darauf Bezug genommen**

Anwendungsfelder

- **Kommunikation**
- **Logistik**
- **Autoverkehr**
- **Militär**
- **Produktion**
- **Innere Sicherheit**
- **Medizintechnik**
- **Intelligentes Haus**
- **Elektronischer Handel**

erwarteter Durchbruch

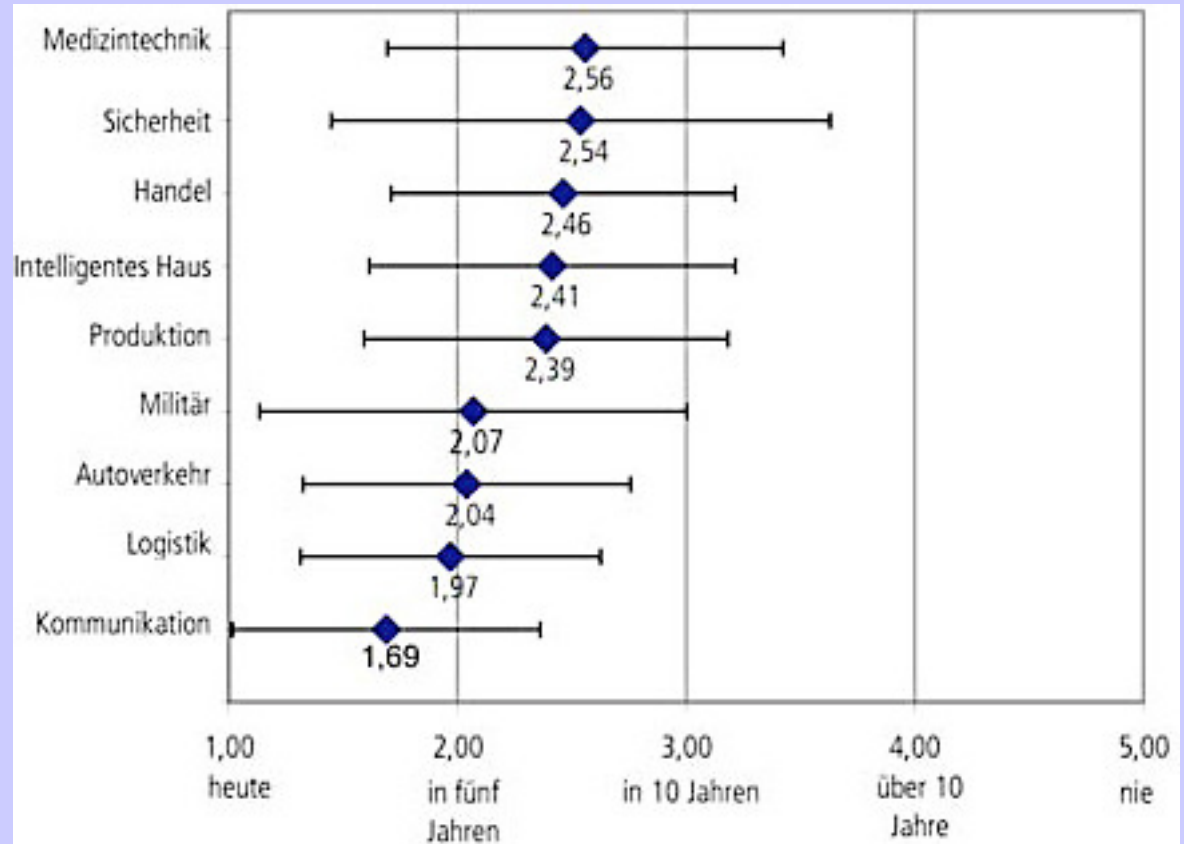
Expertenmeinung zum erwartetem Durchbruch ausgewählter Anwendungsbereiche

Quelle:

Pervasive Computing:
Entwicklungen und
Auswirkungen

ISBN 3-922746-75-6

© 2006 Bundesamt für
Sicherheit in der
Informationstechnik **BSI**



Aktuelles Beispiele



26.1.07

Prototyp einer
Universielle Fernbedienung
für aonDigitalTV

Telekom Austria Cube

Gesellschaftliche Auswirkungen

Zwei Tage im Mai 2018

Zwei gegensätzliche Szenarien

Quelle:

Pervasive Computing:
Entwicklungen und
Auswirkungen

ISBN 3-922746-75-6

© 2006 Bundesamt für
Sicherheit in der
Informationstechnik **BSI**



Anwendungen in der Jugendarbeit

- Stadt-Rallye
- Schnitzeljagd
- Entdeckungsspiele
- Mobiles Learning
- Planspiele
- Outdoor-Aktivitäten
- Geocaching
- Mobile Tagging
- Cybersport
- KiMM

Mobile Tagging

basiert auf visuellen Codes, die von Mobile-telefonen mit einer speziellen Software gelesen werden können.

Mobile Tags können an beliebigen Dingen angebracht sein (Plakate, Anzeigen, T-Shirts, Visitenkarten, Autos etc.).

Aufgrund des im Tag enthaltenen Codes stellt das Mobiletelefon eine Verbindung mit dem Internet her.

Semapedia

- Verbindung von virtueller und physischer Welt
- Wikipedia
- Handy
- 2D-Barcode-Reader
- Google Maps



Semapedia.org

Hyperlink your world!
Semapedia hat das Ziel, die virtuelle Welt der Wikipedia mit der realen Welt zu verknüpfen. Erfahre mehr...


Erstelle Deine eigenen Semapedia-Tags: Gib eine Wikipedia-URL ein.

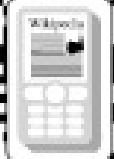

Tag erstellen

mehr...

www.semapedia.org

Semapedia Tagging

 Semapedia.org



http://de.wikipedia.org/wiki/Ars_Electronica_Center

Ars Electronica Center

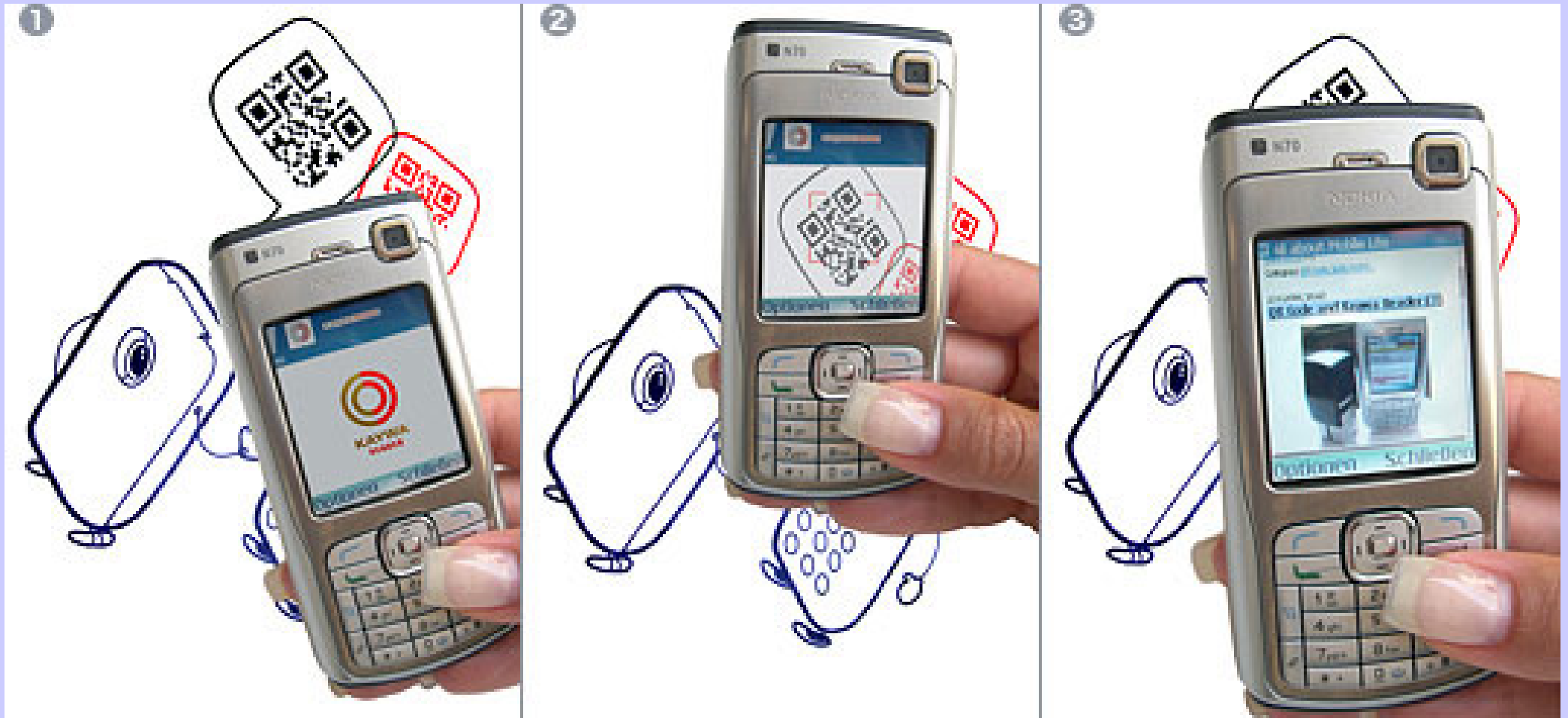
Hi! This is a physical hyperlink to the free online encyclopedia Wikipedia.

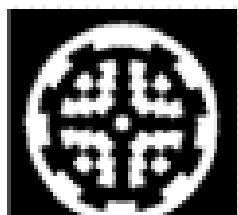


Kaywa Reader

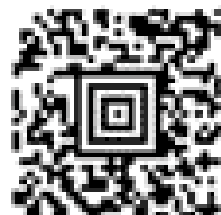
- Der Kaywa Reader ist ein 2D-Barcode Reader fürs Handy.
- 2D Barcodes (QR-Code, Datamatrix) können verschiedene Inhalte enthalten:
 - eine URL, die Adresse einer mobilen Site
 - eine SMS Nachricht
 - eine Telefonnummer
 - Text
 - eine E-Mail-Adresse

Wie funktioniert der Kaywa Reader?

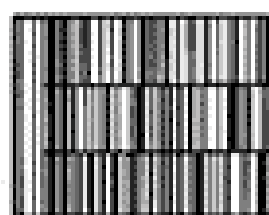




3-DI Code



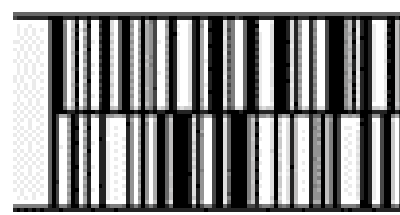
[Aztec Code](#)



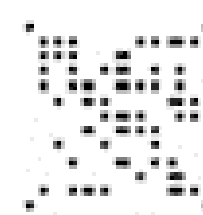
Codablock



Code 1



Code 16K



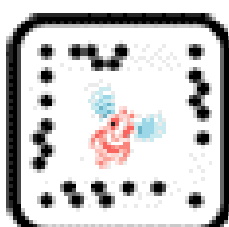
Dot Code



QR Code



[ezCode](#)



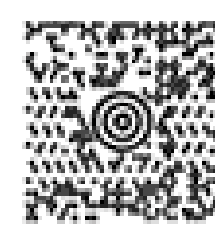
Bee Tagg Big



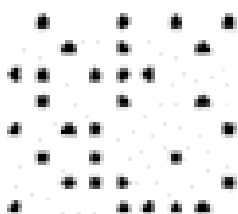
Bee Tagg Landscape



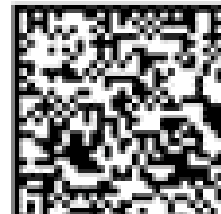
[Data Matrix](#)



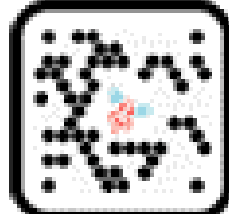
Maxicode



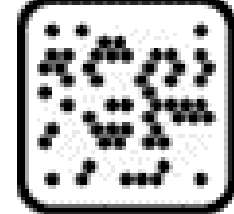
[Snowflake](#)



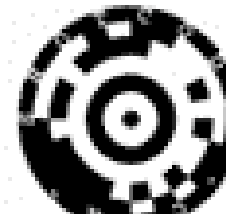
[Vericode](#)



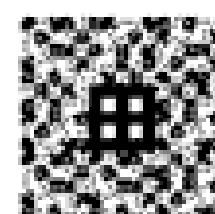
Bee Tagg Hexagon



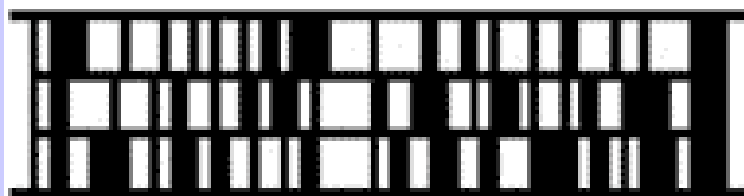
Bee Tagg None



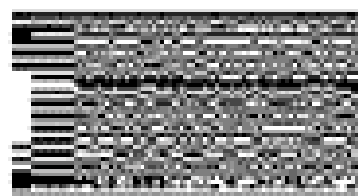
[ShotCode](#)



[MiniCode](#)



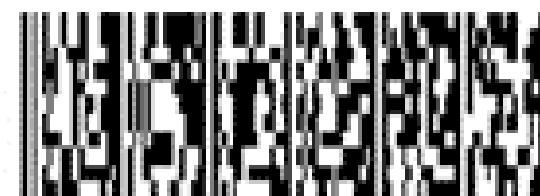
Code 49



[Datastrip Code](#)



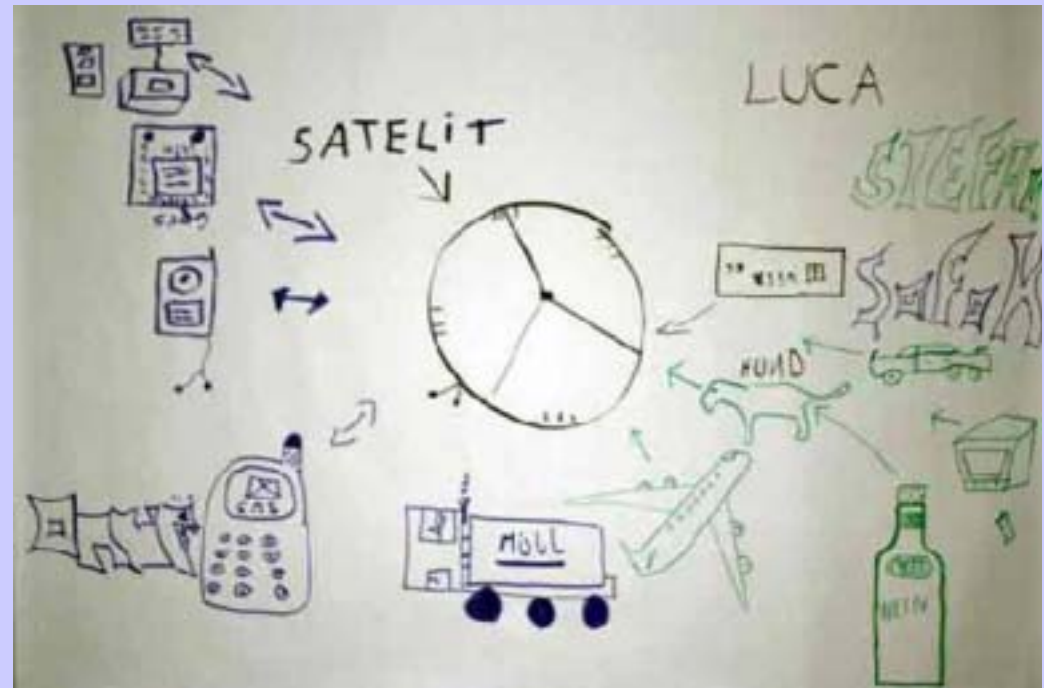
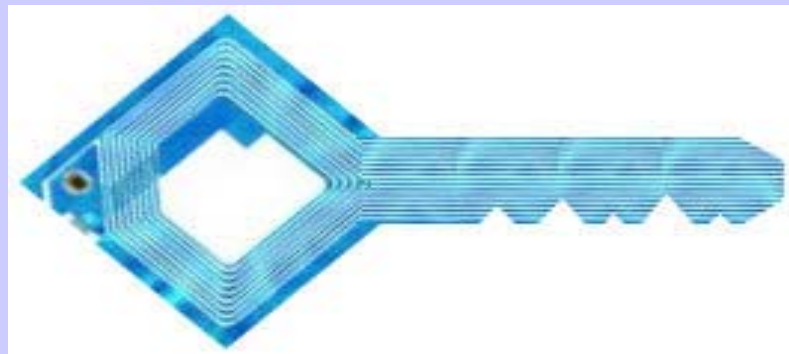
CP Code



ISS [SuperCode](#)

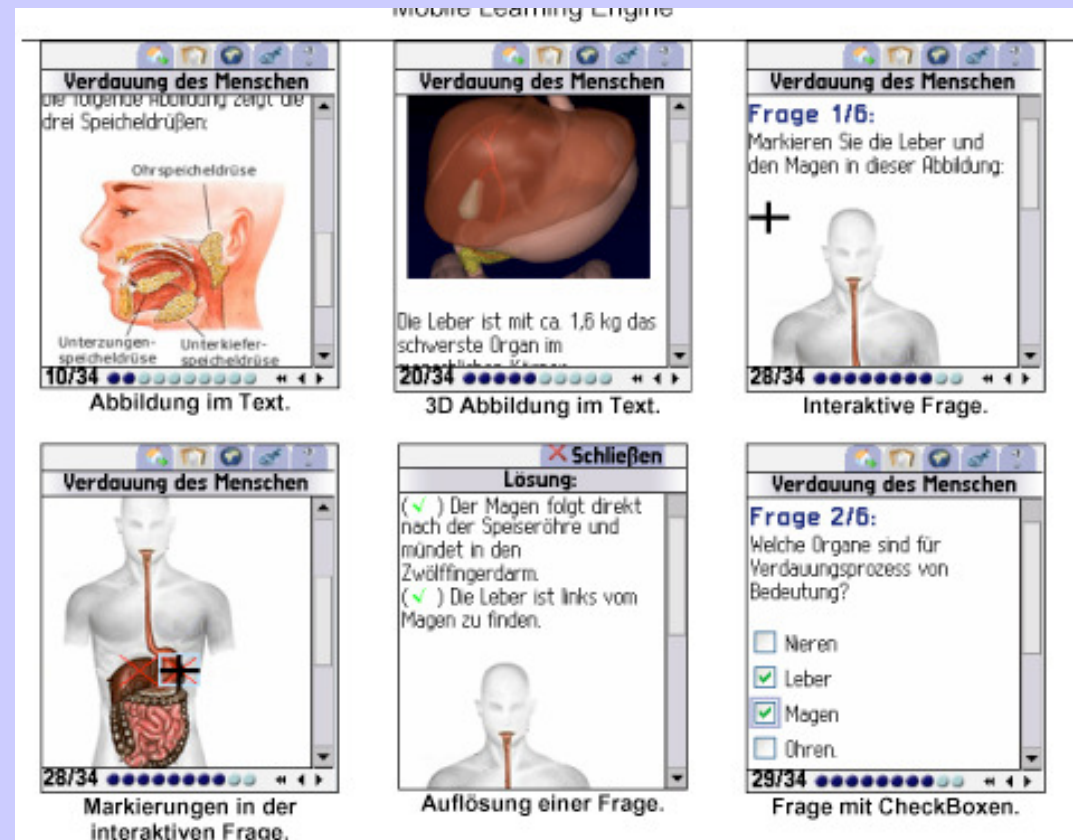
RFID - Projekte

- Schlüssel-Erlebnisse
 - RFID.josefstal.info
- Projekt "Das gläserne WM-Ticket,,



„Mobile Learning Engine“ – MLE

- Eine Lernanwendung für Mobiltelefone.
- Kombination mit einer Lernplattform
- Lerneinheiten werden in XML geschrieben
- neue Lerneinheiten von der Lernplattform beziehen.



Mobil Classroom

- **MLE** dient als Basis für den mobilen Client
- Serverseitig wurde auf das Open Source Kursmanagement System **Moodle** zurückgegriffen
- Nachrichten und Inhalte werden auf die Mobiltelefone gesendet
- Einsatz **Semacode Tags**

KiMM

KiMM steht für:

"Kids in Media and Motion"

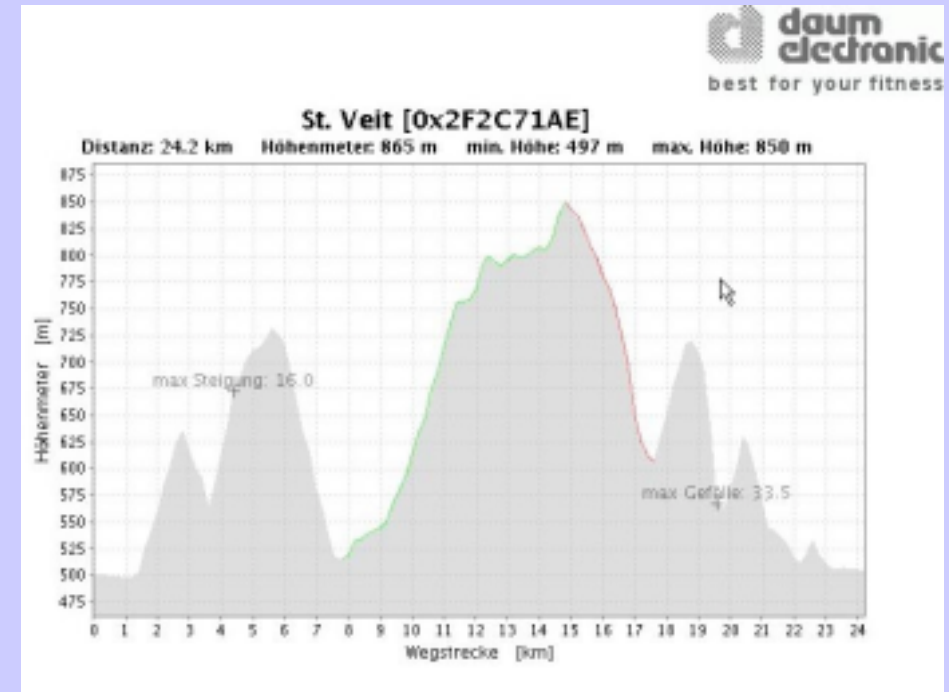
ist eine Initiative des Instituts für
Multimediale und Interaktive
Systeme (IMIS) der Universität
zu Lübeck und seinen Partnern.



<http://www.kimm.uni-luebeck.de/>

Cybersport

Online Ergometer Radrennen



Aspekte für die Jugendarbeit

- Medienpädagogische Handlungsfelder
 - Medienkunde
 - Medienerziehung
 - Mediendidaktik
- Kulturellen und gesellschaftlichen Implikationen
 - Politische Bildung
- Lebensweltorientierung
 - Einbeziehung physischer Welt und Digitalität