

World project

erste geocodierte Zettelcommunity

Projekt an der Bauhaus-Universität Weimar

fessur Interface Design, Prof. Dr. Jens Geelhaar

[medienquadrat] im WS 02/03



Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar

Projektstudium mit interdisziplinärem Charakter, semesterübergreifend.

Teamarbeit als Projektgruppe „mobile Media“.

Auseinandersetzung mit neuen Technologien.

Forschung und Fragestellung

Arbeitsituation „mobile media lab“, Experimentieren neuen Interfaces und Endgeräten.

Unterstützung durch Leihgaben von verschiedenen Firmen.

Forschung der technischen Möglichkeiten.

Wird es mehr als Surfen im Park, wo sind die echten Mehrwerte des mobilen Internet?

AbellosWireless

Ericsson hat bereits das Kabel beerdigt und es in Schweden mit einem Grabstein bedacht.

Nicht erst seit dieser CeBIT ist Mobilität das große Thema.

Überflutet WLAN UMTS den Rang ab?

Der Reiz liegt in der Lizenzfreiheit, jeder kann mitspielen.

Nichtkommerzielle Konzepte drahtlos vernetzter Städte finden rasanten Zulauf, Grassroot Bewegungen setzen es in Eigenarbeit um, Beispiel Pringles Antenne.

Die Infrastruktur ist vielerorts da, doch wo bleiben die Inhalte?

Der nächste Schritt

Nach dem Zeitalter der Vernetzung und einsetzender Mobilität des Internet

sehen wir einen der nächsten großen Schritte im Zusammenspiel von

Raum und Daten.

Verortung von Information.

Daten, dort wo man sie benötigt.

LocationBasedServices (LBS), 1. Versuch im Mobilfunksektor.

herige Problematik:

Einseitiger Abrufdienst von Daten eines Anbieters, ohne Rückkanal, kein Austausch

zwischen den Nutzern, mangelnde „Intelligenz“.

hworld, die Idee

Placing information in its place - die verortete Zettelcommunity.

Einbringen, lesen und kommentieren virtueller Notizen im Raum, Information vor Ort.

Von Jedem, für Jeden, nutzbar mit unterschiedlichen mobilen Endgeräten.

Persönlich handgeschrieben oder gezeichnet.

Eine andere Form von augmented reality,

virtuelle Informationen überlagern den realen Raum.

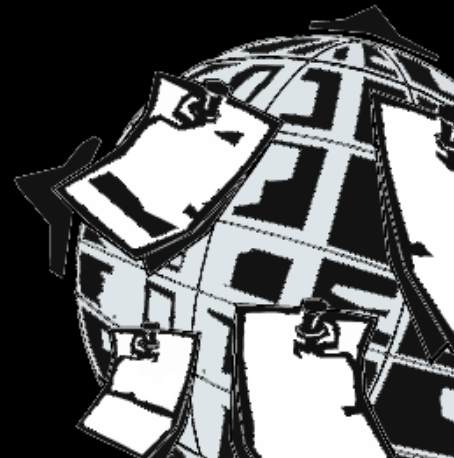
hworld ist Verbraucherwerkzeug, ortsbasiertes Forum,

historisches Infosystem, konspiratives Kommunikationsgerät,

ortbezogenes Spieltool.

hworld fördert die Diskussion im öffentlichen Raum und kann

weltweit eingesetzt werden.



hworld, die Technik

hworld arbeitet mit der Technik von ekahau aus Finnland.

Die Positioning Engine basiert auf Java und ermöglicht es, in drahtlosen Netzwerken die Position bis auf einen Meter genau zu bestimmen.

Die Positionsbestimmung ist ohne weitere Hardware möglich und funktioniert auch in geschlossenen Räumen.

Über eine Website ruft der Nutzer per PDA die entsprechende Karte auf.

Die Notizzettel sind mit ihrer entsprechenden Geocodierung in der Datenbank gespeichert.

Das Web Interface ermöglicht Zugang über verschiedene Endgeräte.



World, ein Ausblick

World ist mehr. Weitere mögliche Anwendungsszenarien:

professionelle Anwendungen

spielerische Anwendungen

Verbrauchertool

Der erste Baustein, das Fundament.

Weitere Community Funktionen wie Bewertungen oder

Instant messaging lassen sich andocken.

Mögliche Anschlußprojekte liegen im Bereich kooperativer Forschungsvorhaben.

Im weiteren ist transform, eine Agentur für mobile Applikationen über das

Model/GetUP Projekt in Gründung.

hworld live

hworld hat seine Uraufführung hier im future parc auf der CeBIT erlebt.

nd um den Stand sind erste Notizen hinterlassen worden und jeder ist herzlich
geladen weitere hinzuzufügen. Alles weitere unter

www.uni-weimar.de/mobilemedia

s Projektteam

rtin Hackl

s Harz

k Jacob

rn Jung

rc Wallowy

rk Winterhalder

Betreuer des Projekts

Prof. Dr. Jens Geelhaar

Dipl. Des. Peter Mende

Dipl. Ing. Jens Wille