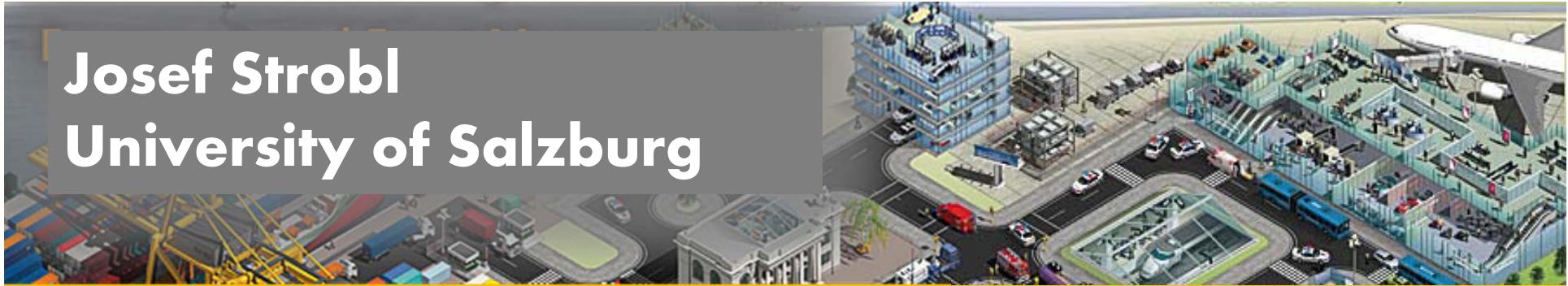
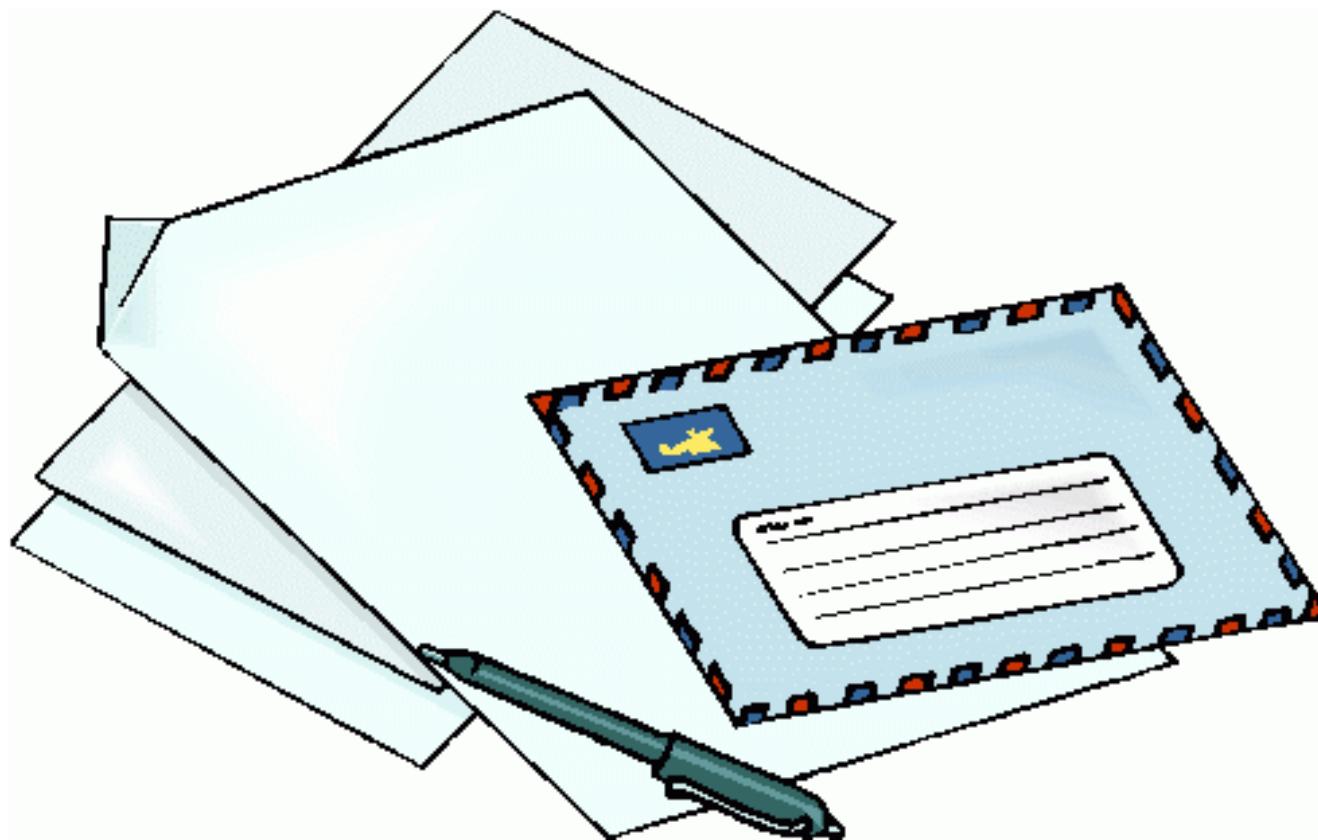


Josef Strobl
University of Salzburg



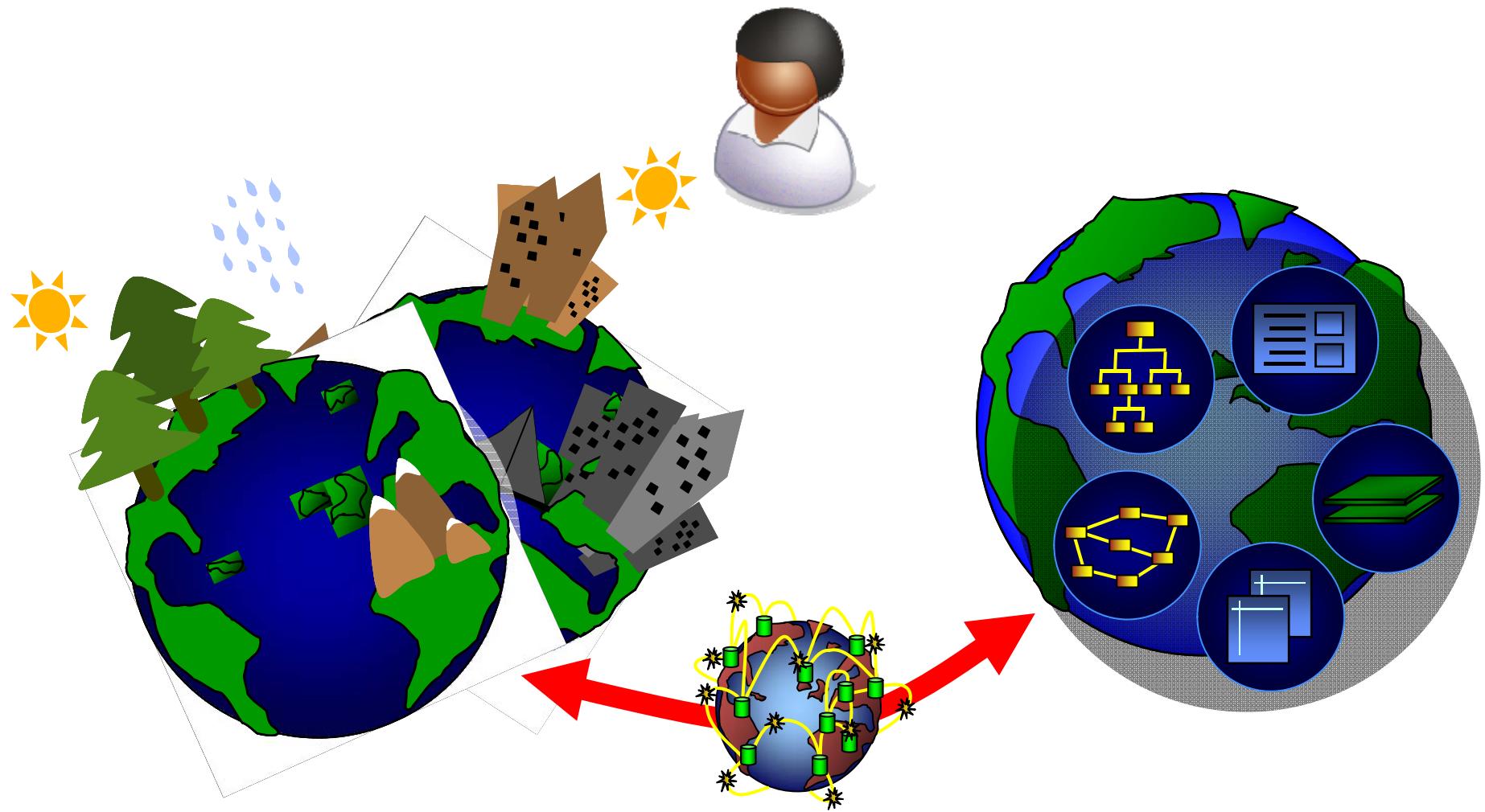
z_GIS

A point .
goes for a walk
and turns into a line _____



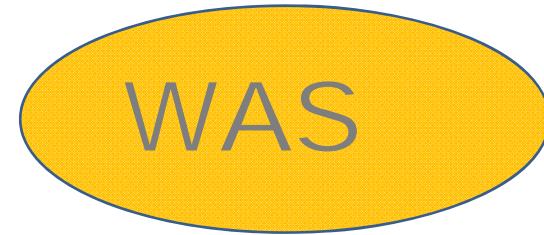


Reale vs virtuelle Welten



WWW

WER



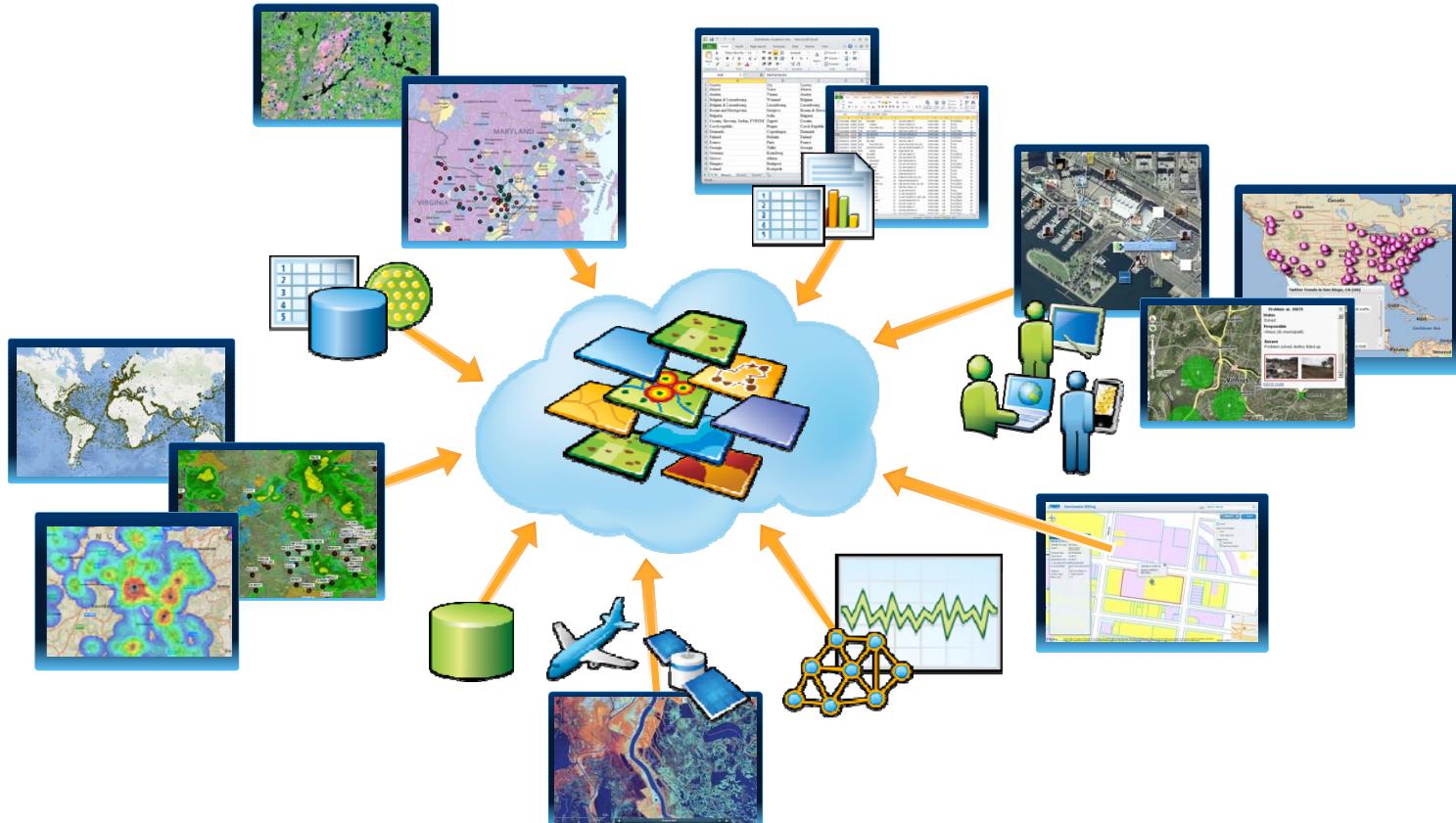
WO

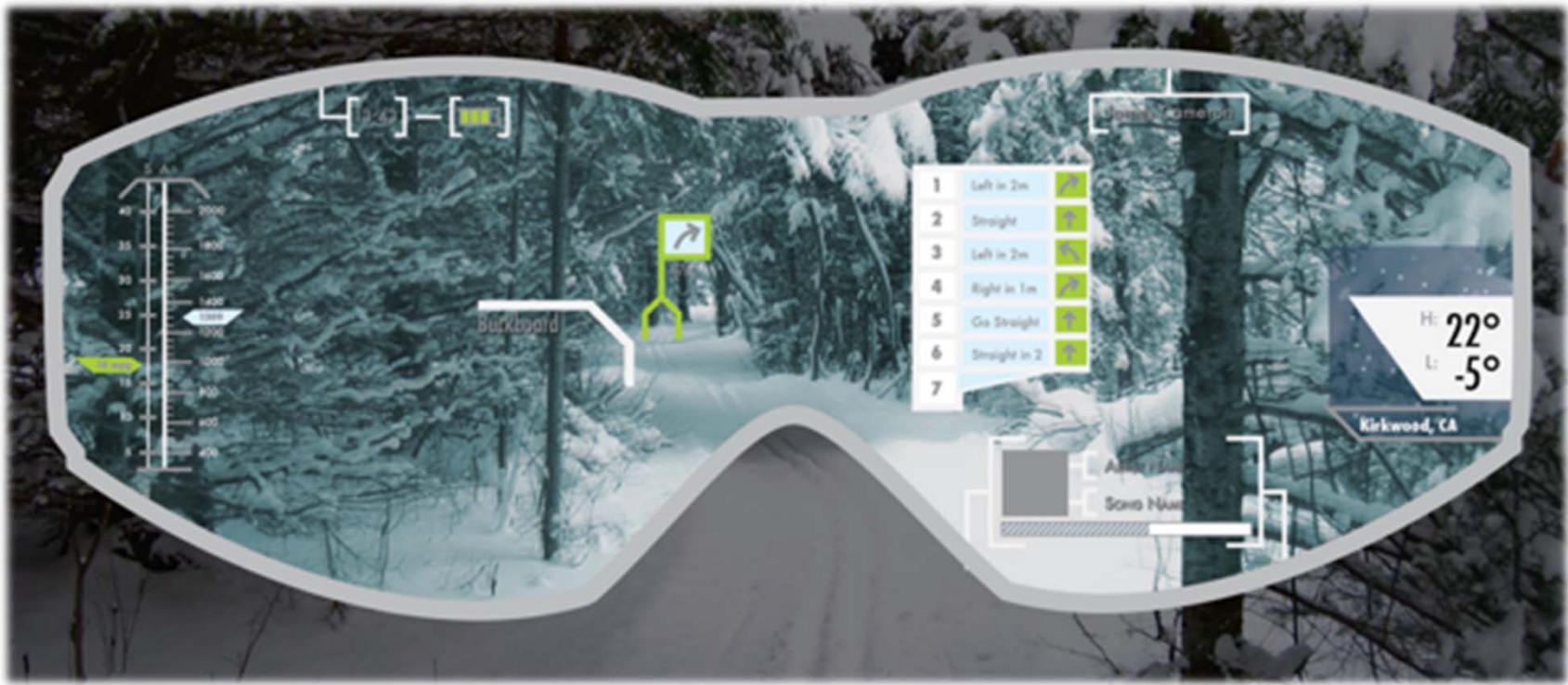
WANN

WARUM

,The Power of Place'

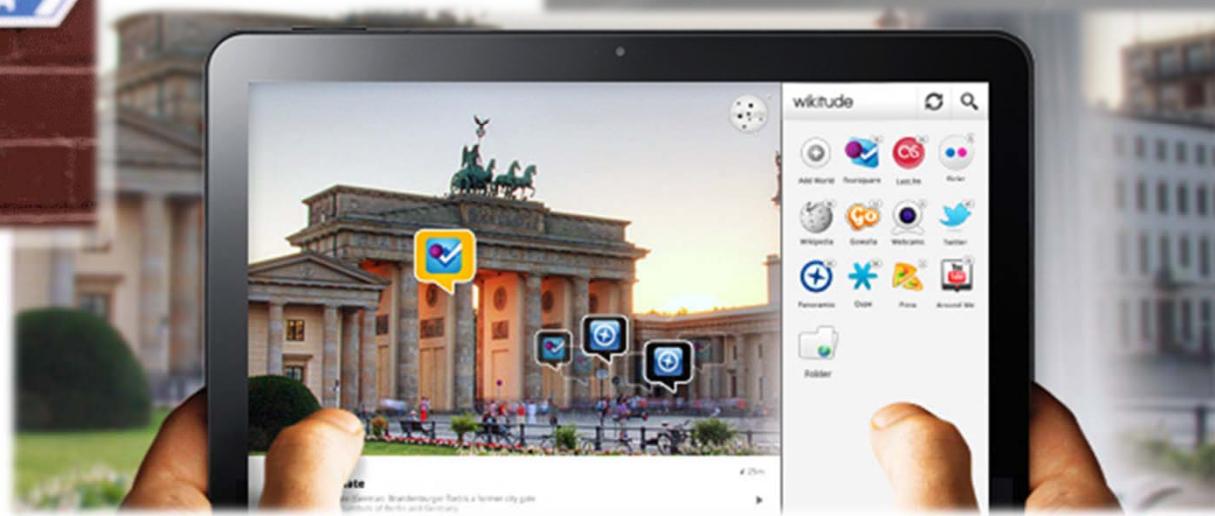
Integrationsplattform

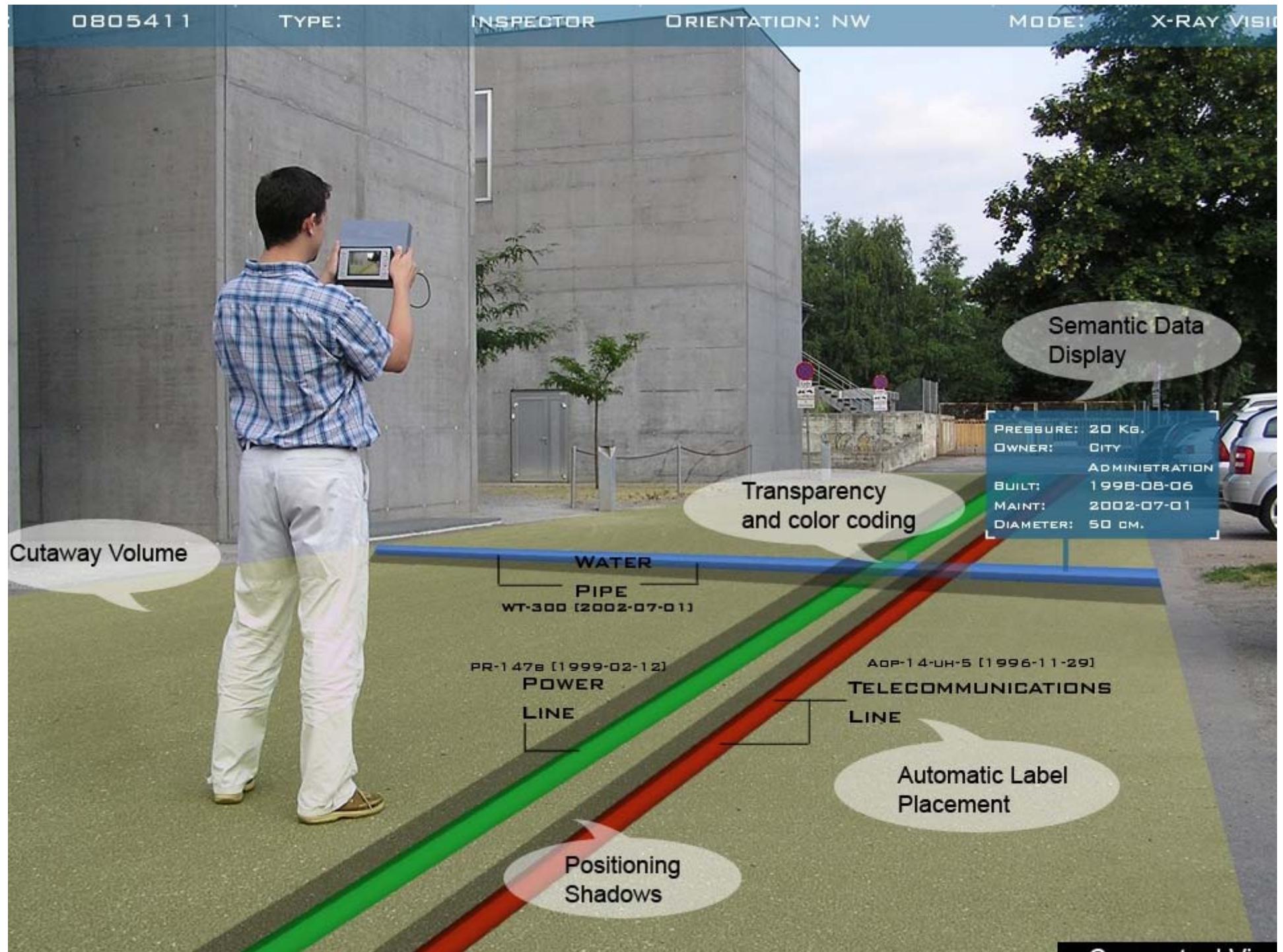




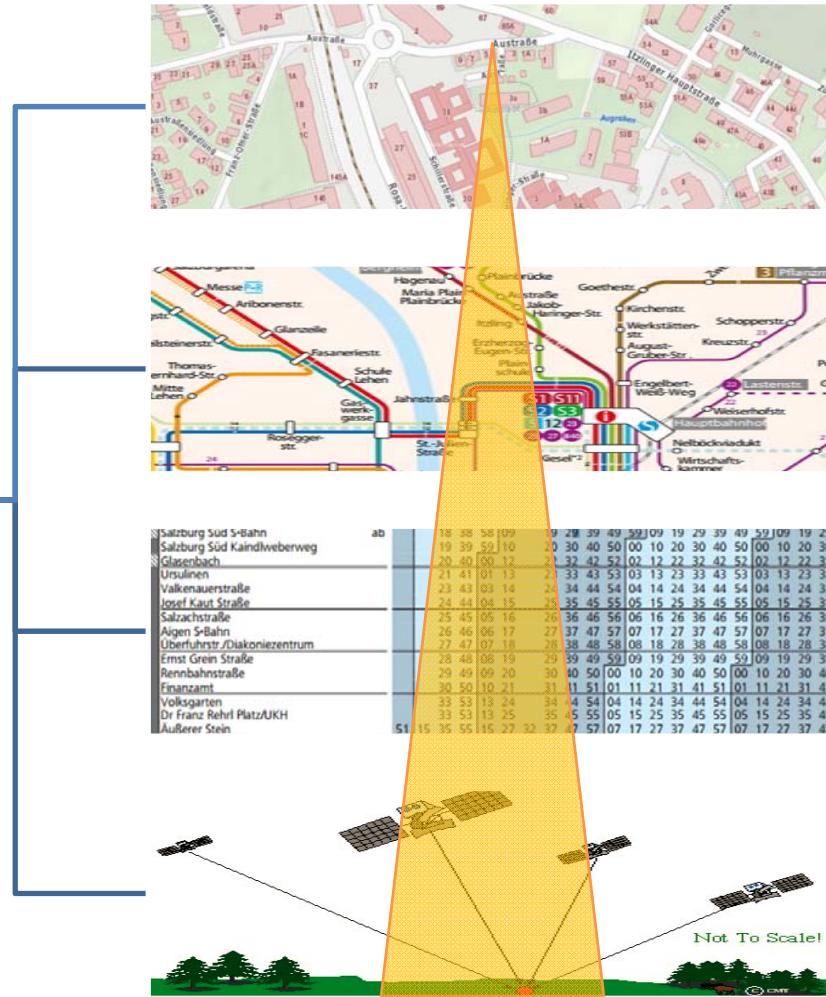
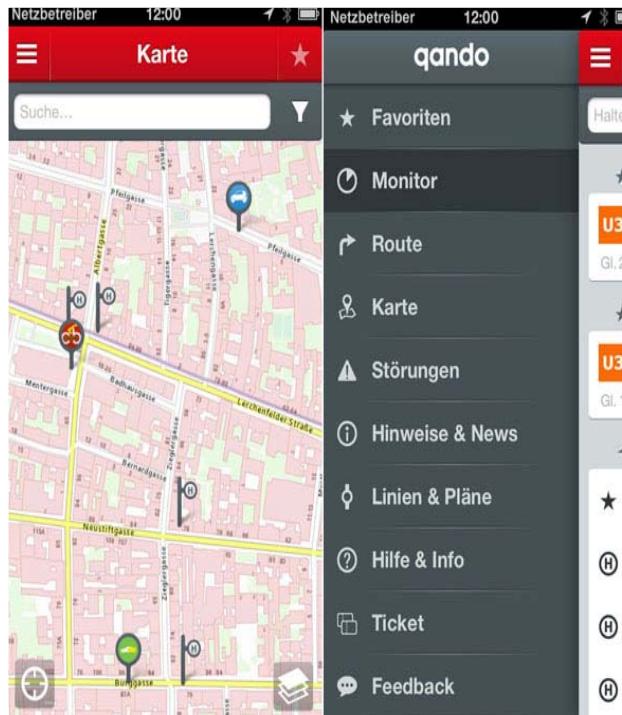


Augmented Reality

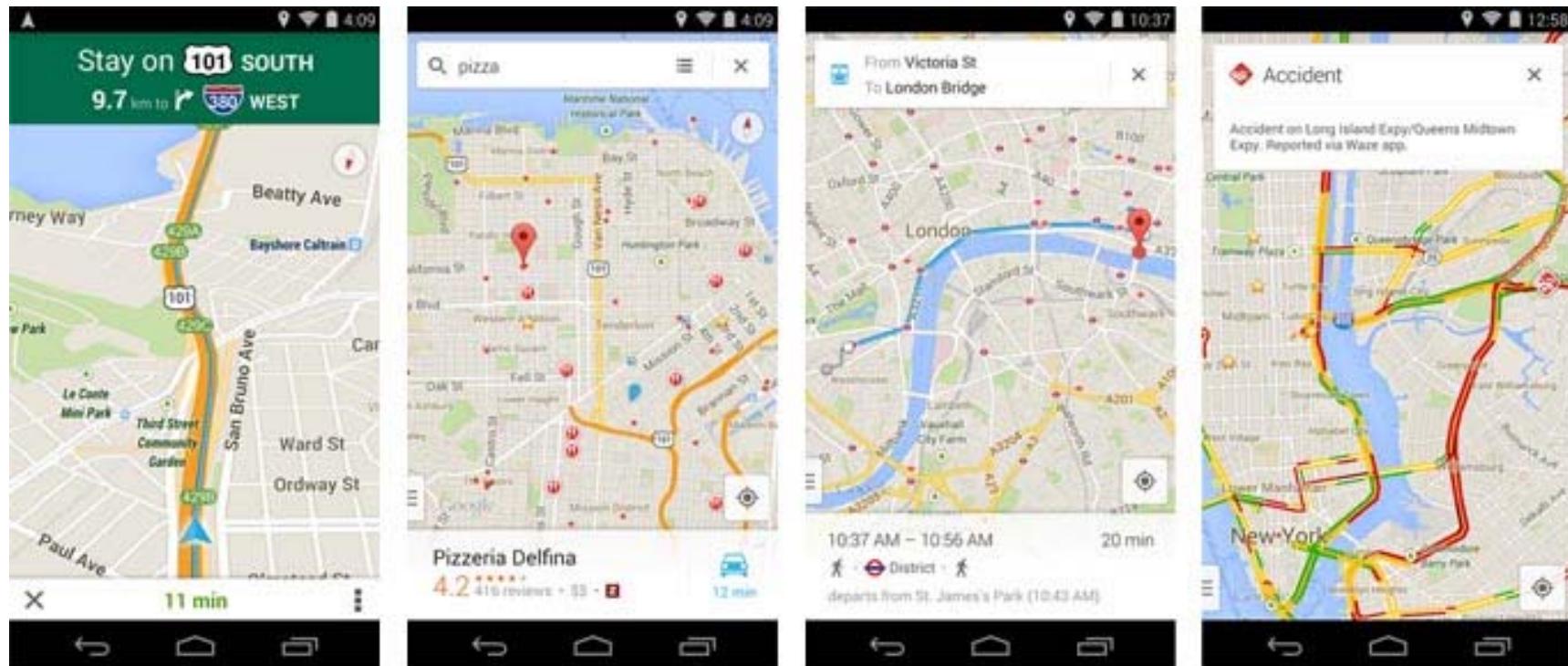




Public Transport App

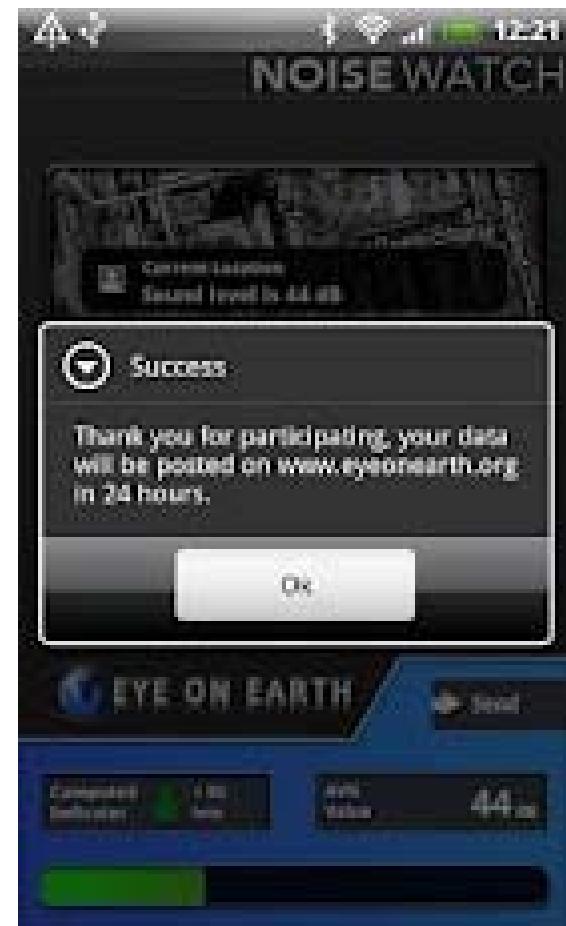


Online | Interaction | Location



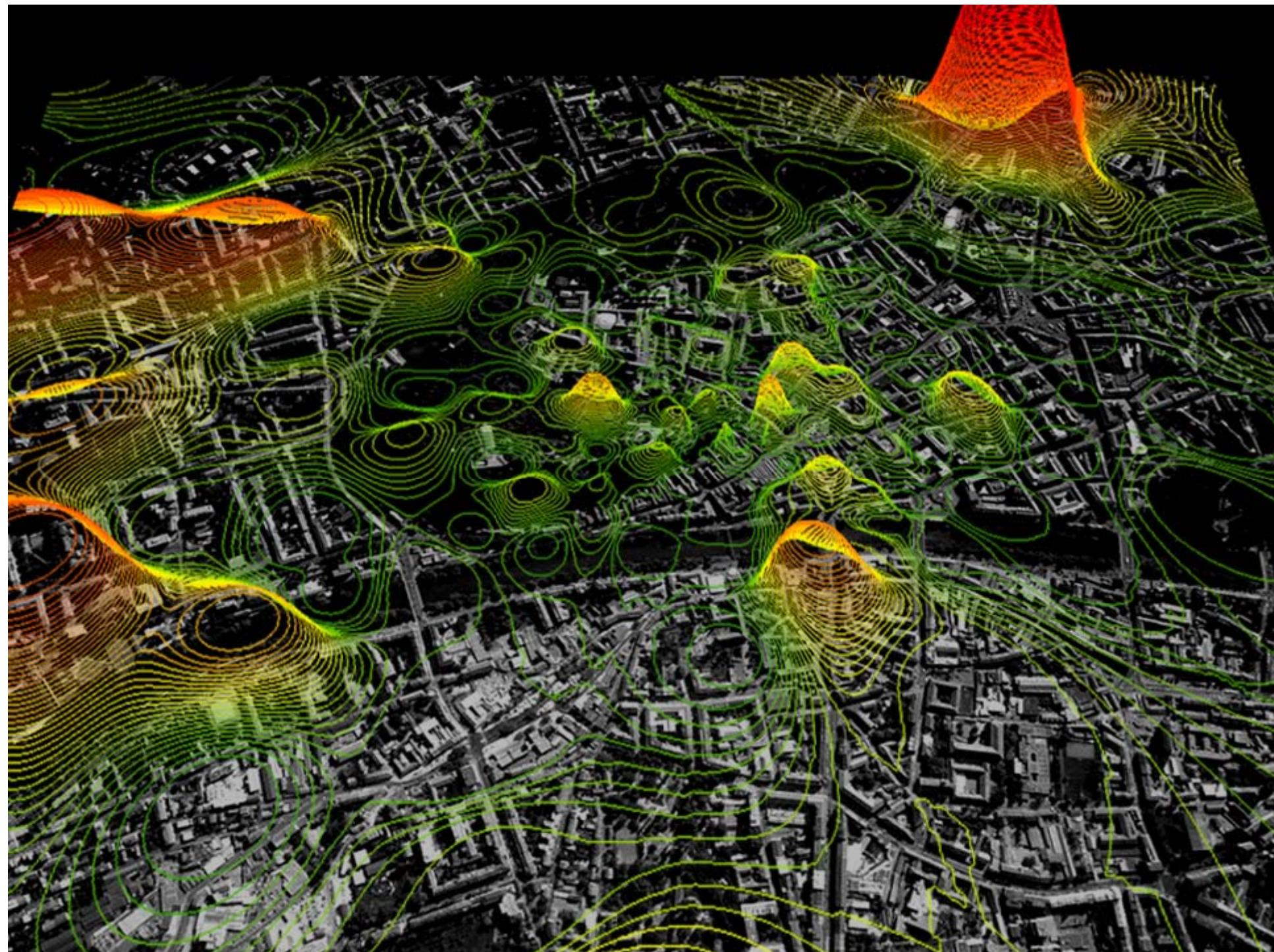
Sensoren, immer und überall



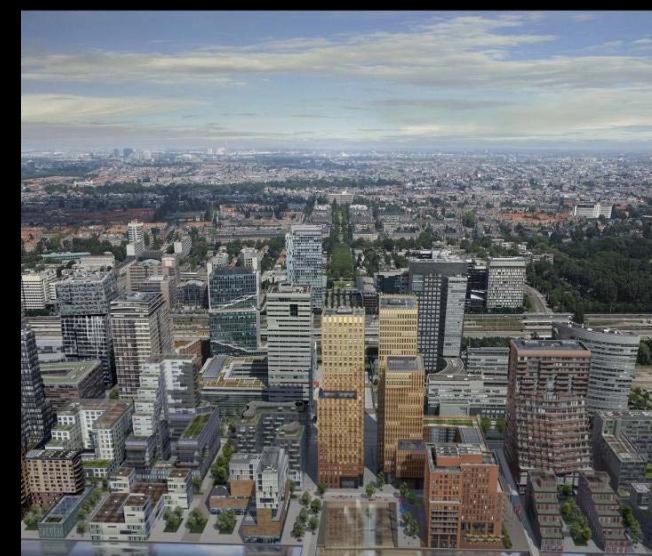
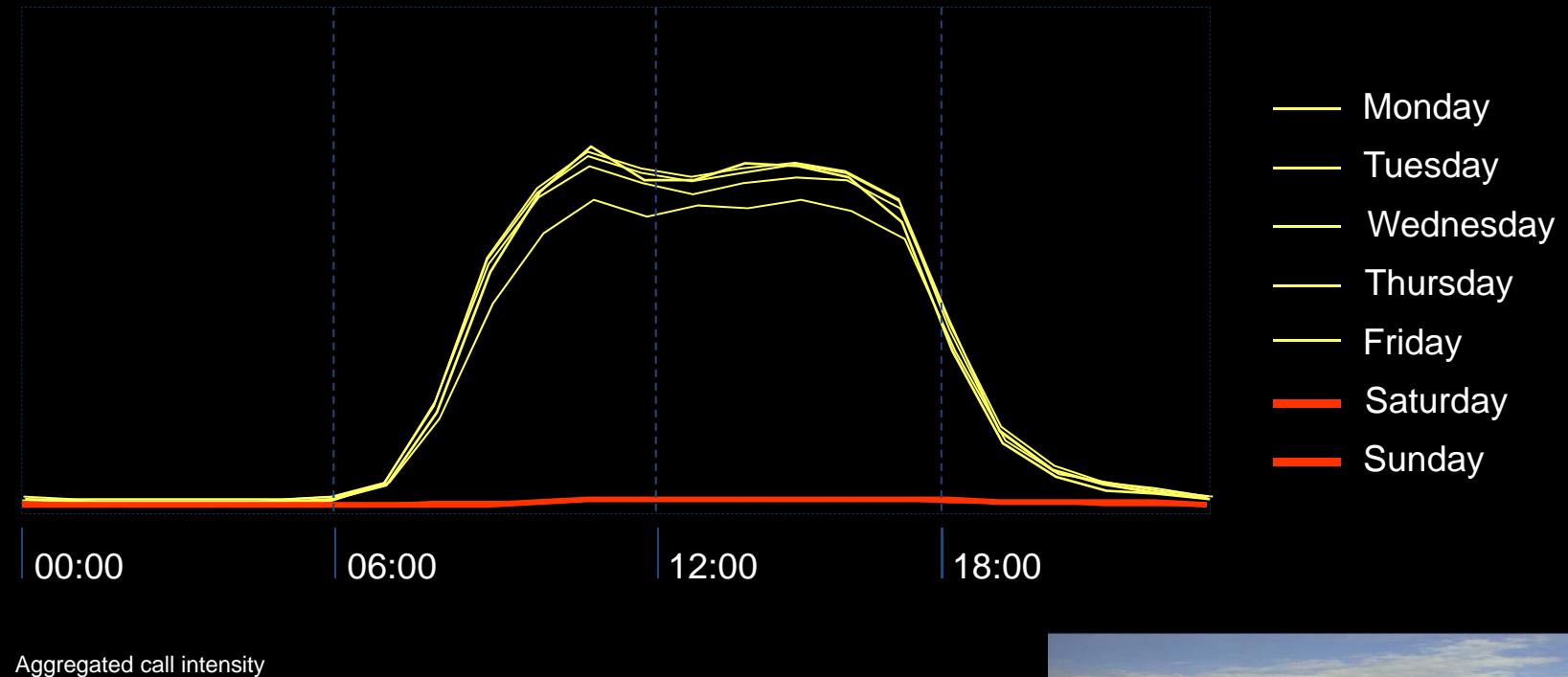


People as Sensors Collective Sensing

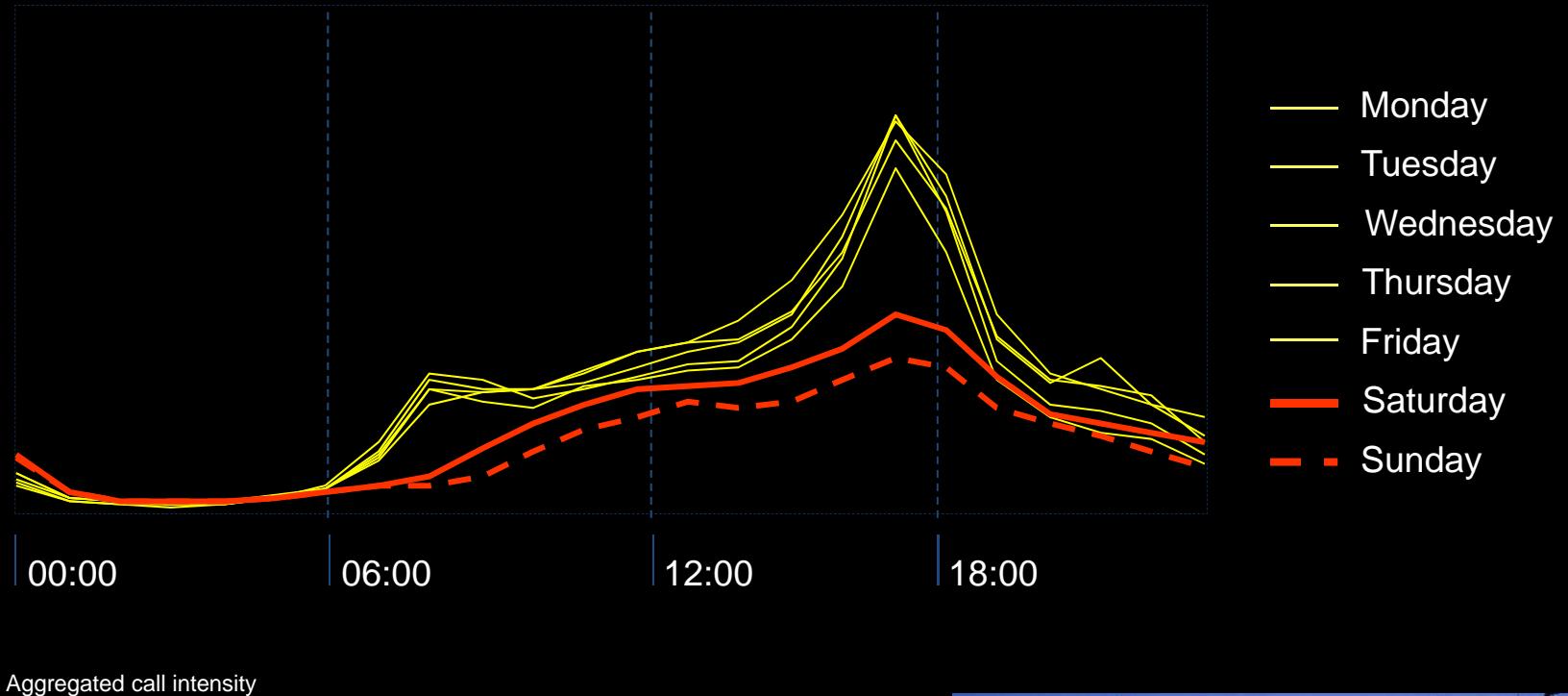




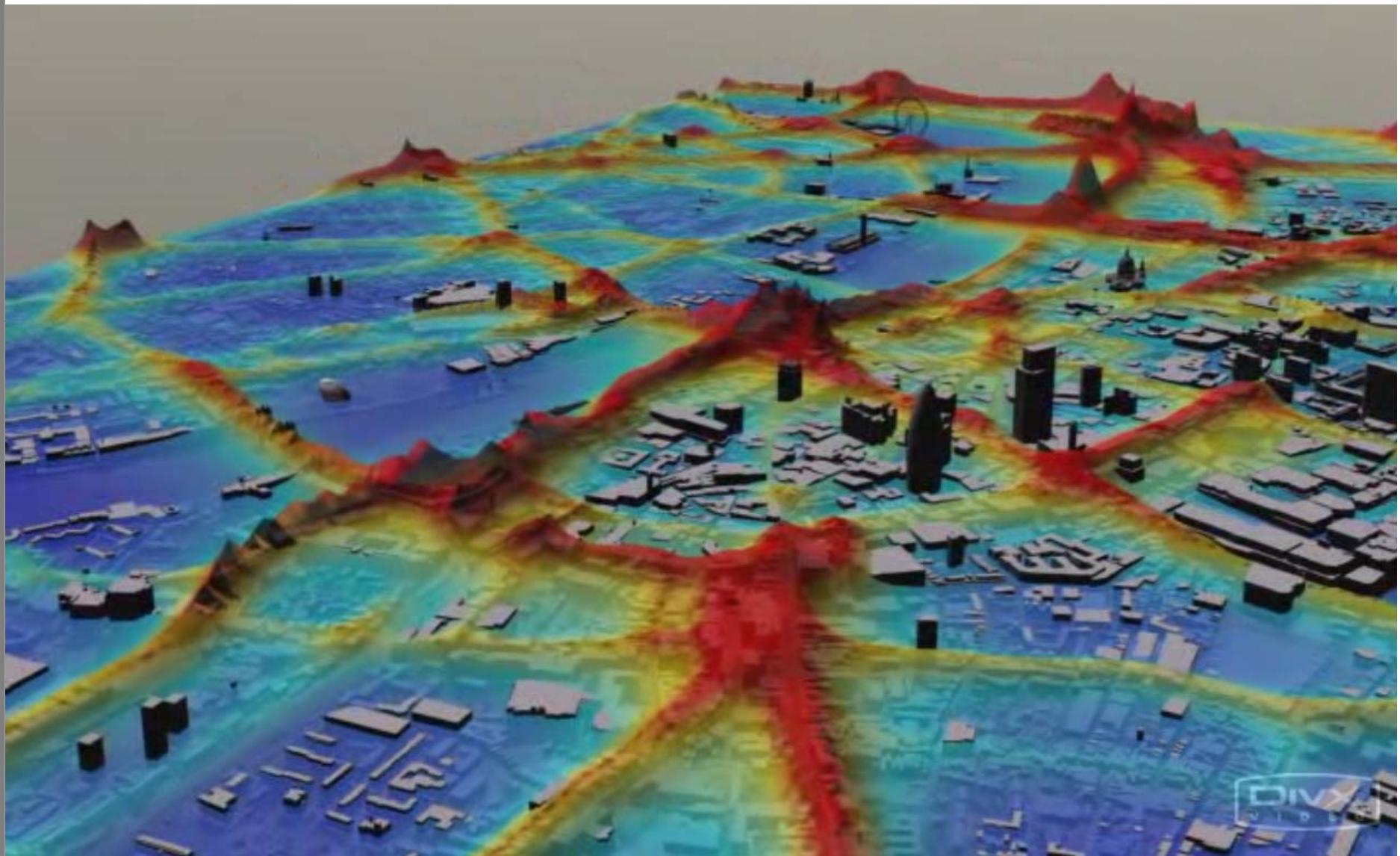
World Trade Center



Central Station



Fahrzeug-Dichte

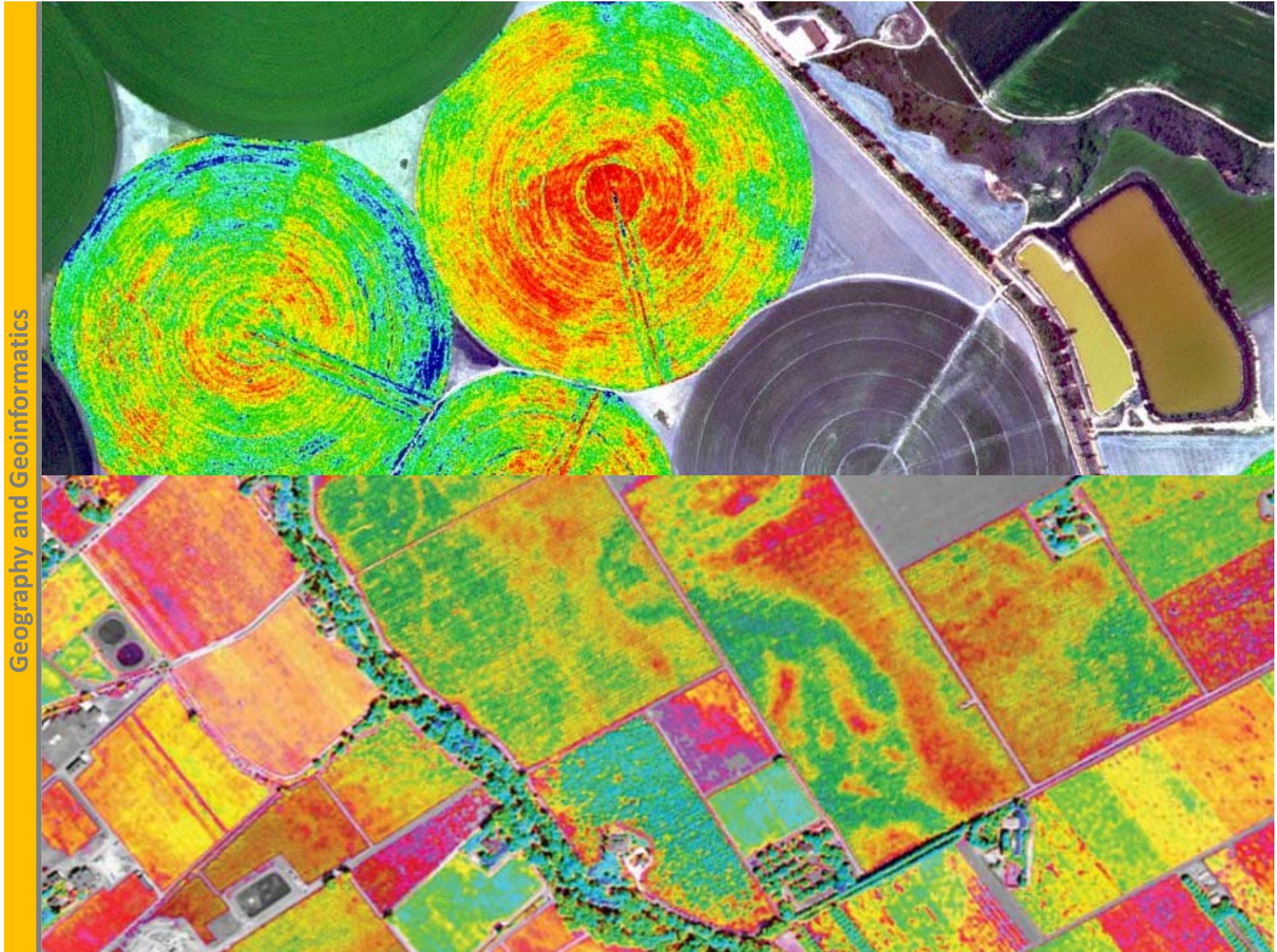


Indoor Positioning

Wifi | Microcell | BLE | UWB | Optical | ...



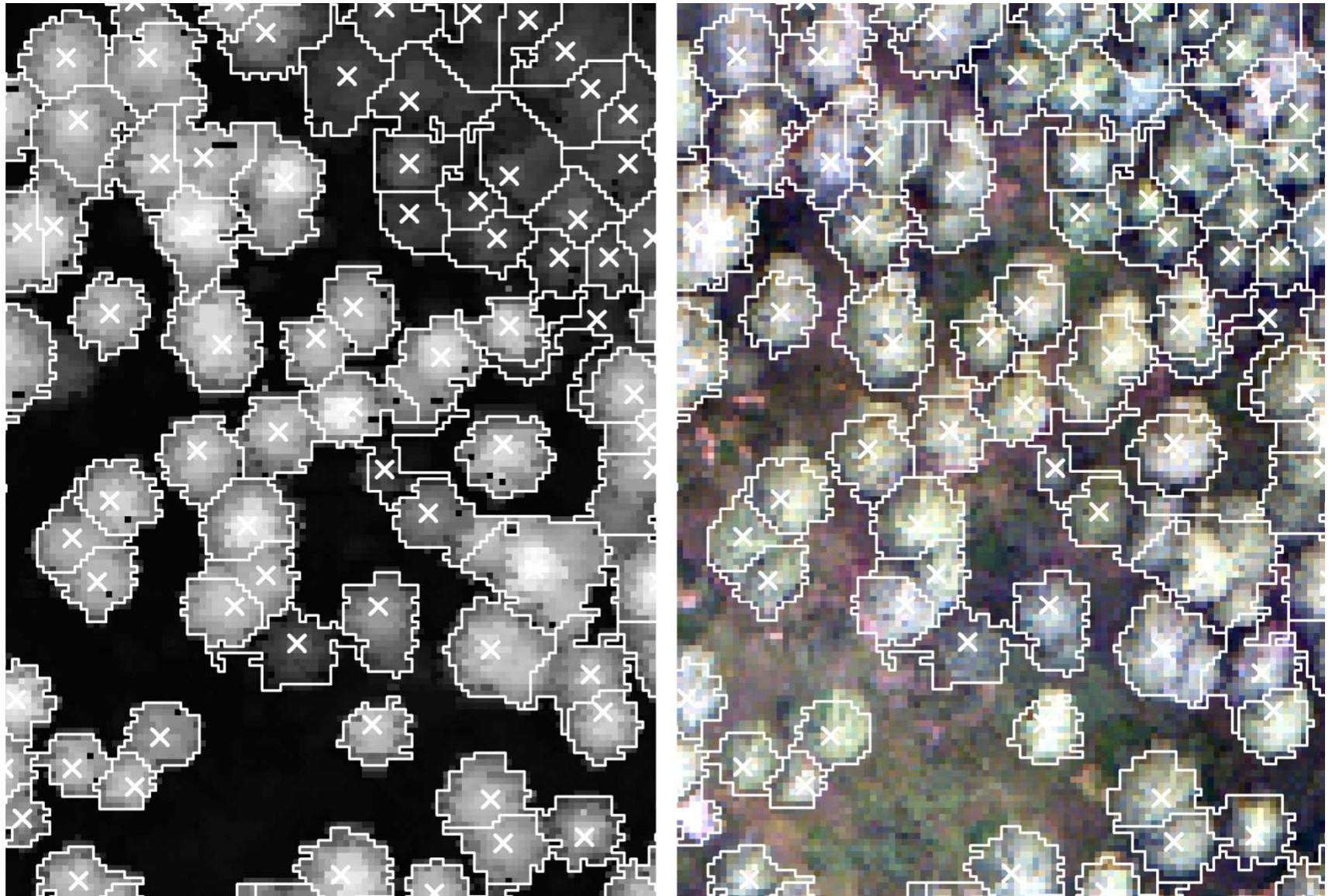








About the forest and the trees ...

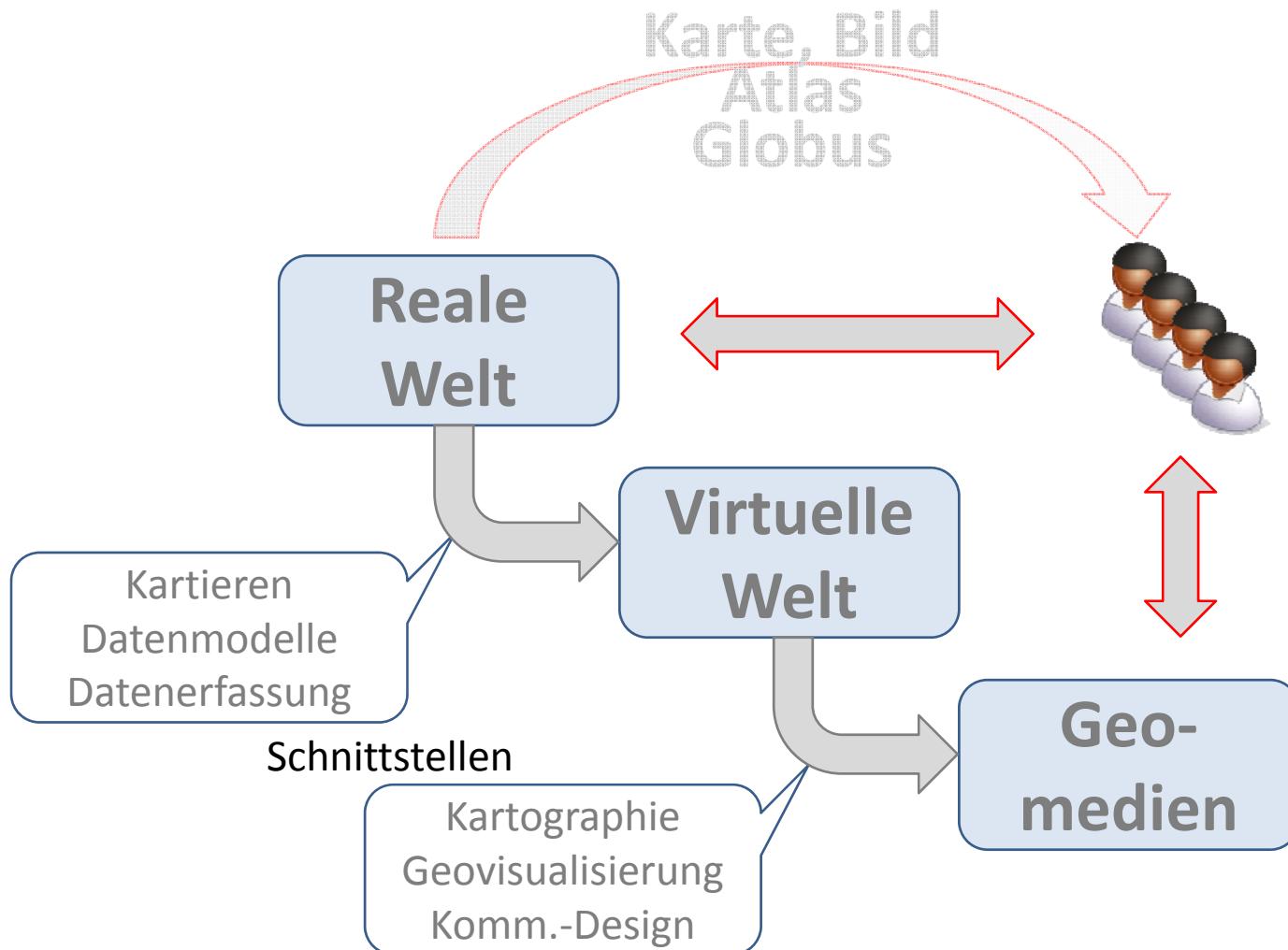




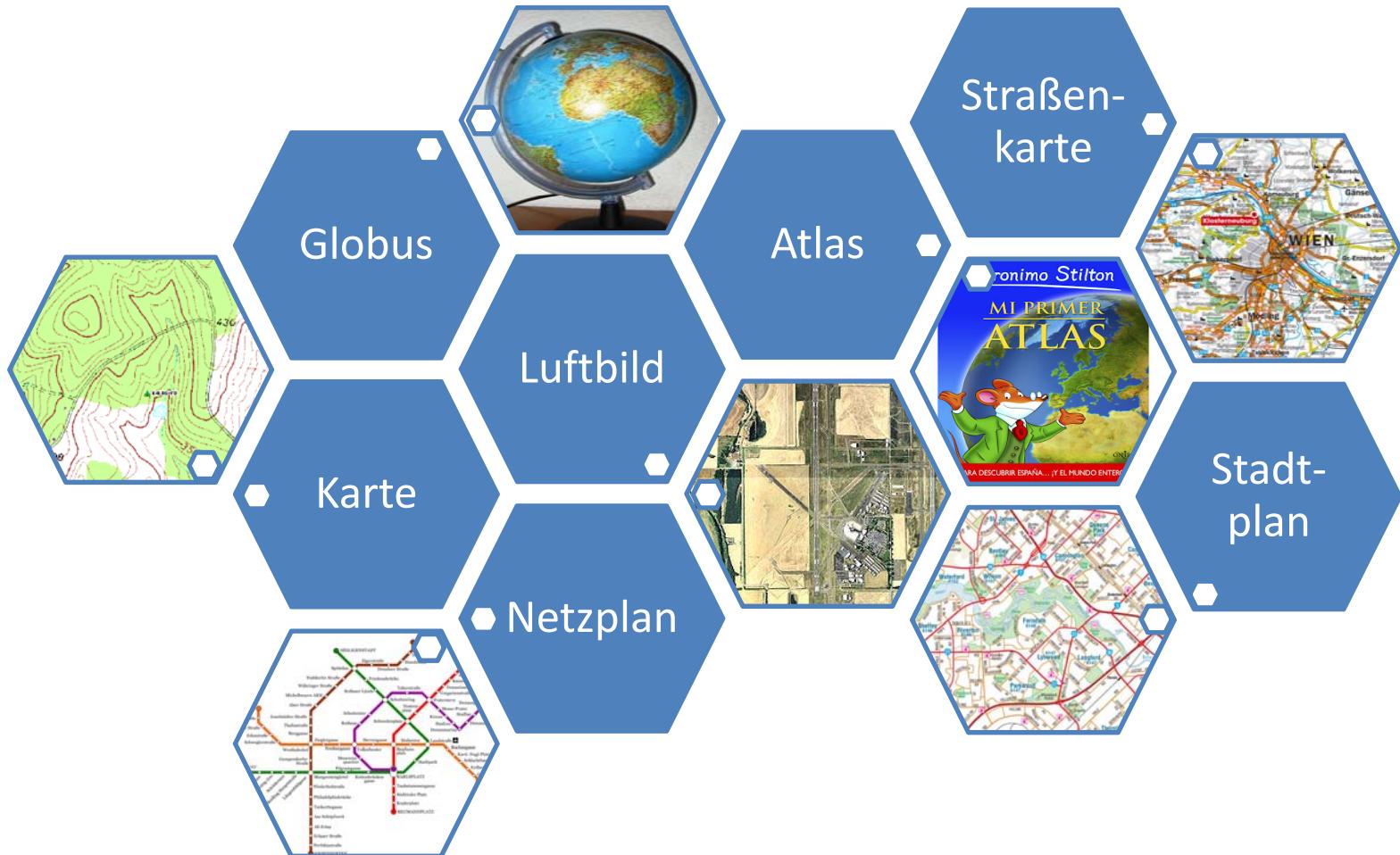
Positionen

- Lernen aus der realen Welt, Geomedien verbinden mit dieser.
- Aktuelle, interaktiv-dynamische Geomedien sind nicht digitale Versionen traditioneller Geomedien – auch wenn ‚Karte‘, ‚Atlas‘ etc metaphorisch verwendet werden.
- Geomedien werden aus elementaren Diensten wie Position, Grundkarte, Ool und dialogischen Elementen zusammengefügt.

GeoMedien



Traditionelle Geomedien



Aktuelle Geomedien



Geomedien: Chancen

Partizipation

- Im Sinne einer (Geo-) Informationsgesellschaft ermöglichen Geomedien fairen und gleichen Zugang von Bürgern zu Entscheidungsgrundlagen

Kontextualisierung

- Durchgehende Verortung von Information erlaubt die Kombination mit anderen verorteten Infos: mein Standort > ÖPNV; Projektplanung > Faktoren ... ,connecting by location'

Situiertes Lernen

- Lernen in Zusammenhängen: räumlich, sozial, thematisch, ...

Geomedien: Anforderungen

Geomedien - Kompetenzen

- Ausgehend von allg. ‚digital literacy‘ sind HCI / UX Schnittstellen zu beherrschen (Gesten), v.a. aber die Abstraktion und Zuordnung von Realität zu Symbolik

Kritikfähigkeit

- Siehe ‚How to Lie with Maps‘. Durch eigene Gestaltung und Interpretation von Geomedien wird eine kritische Sicht entwickelt

Vernetzendes und kausales Denken

- Geoinformation ist ‚eindimensional‘ weitgehend wertlos. Daher macht der Einsatz v.a. fächerübergreifend und integrativ Sinn.

Geomedien: Risiken

Privacy & Location

- Individuelle Standorte und Pfade müssen unter personenbezogenen Datenschutz fallen, auch wenn ‚offensichtlich‘

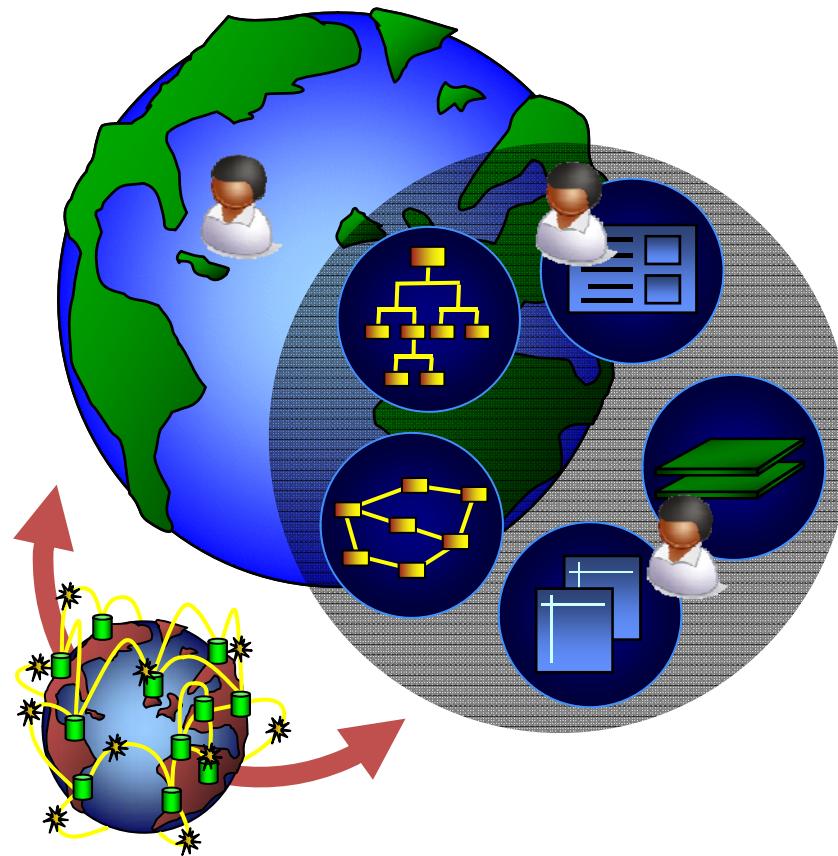
Abschirmung von der realen Welt

- Verlust von Kompetenzen zur direkten Interaktion mit und in der realen Welt

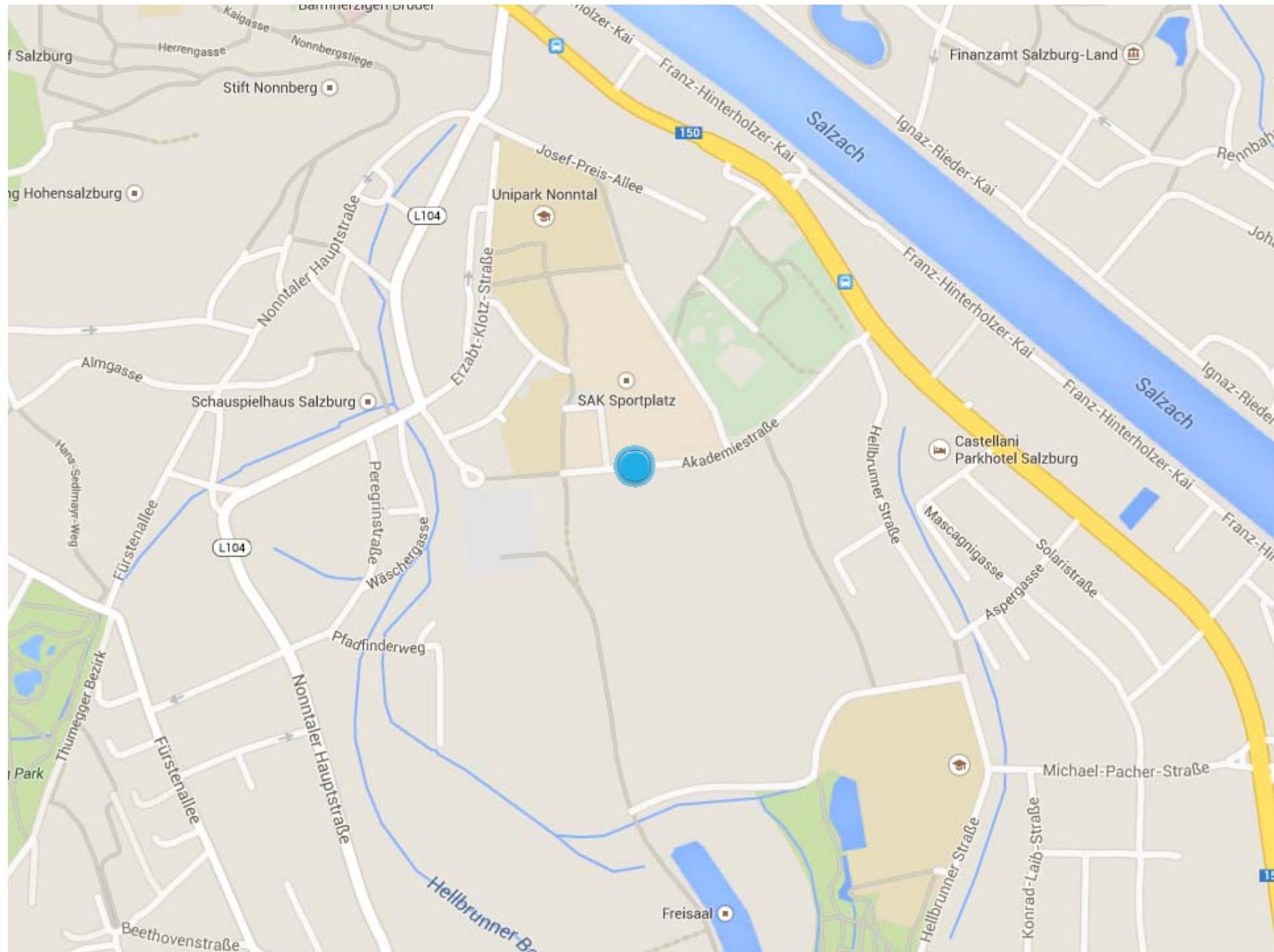
Mangelhafte Geomedien - Kompetenzen

- Verwendung von Geomedien, ohne diese adäquat bzgl Abstraktion, Skalen, Vollständigkeit, Symbolen etc bewerten zu können.

Physische vs Virtuelle Welten Konvergenz und Überlappung

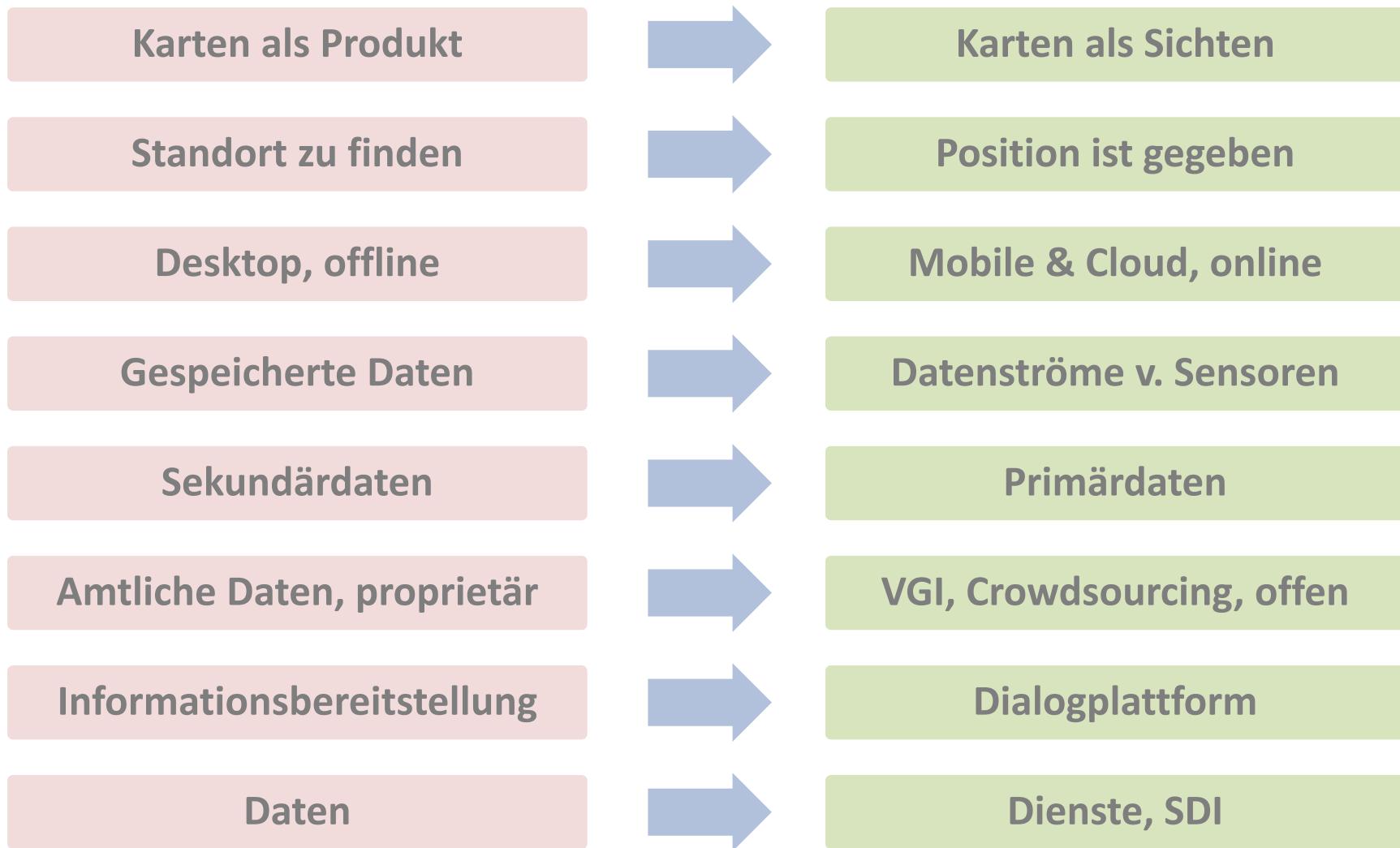








GI 2.0





Geo Information Society

Josef Strobl



