



Mr vhi#vureo
X qlyhuwlv| #ri vdo}exuj


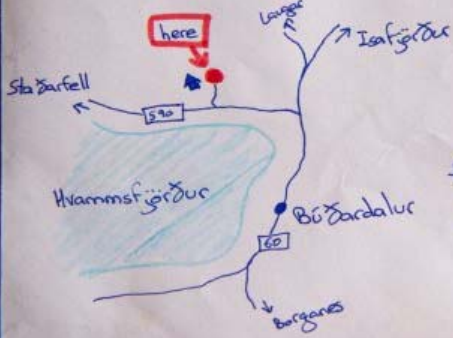


ZGIS

Geomedien: Chancen, Anforderungen, Risiken

1

Country : Iceland
City : Búðardalur
Name : a horse farm with an icelandic / danish couple and 3 kids and a lot of sheep!



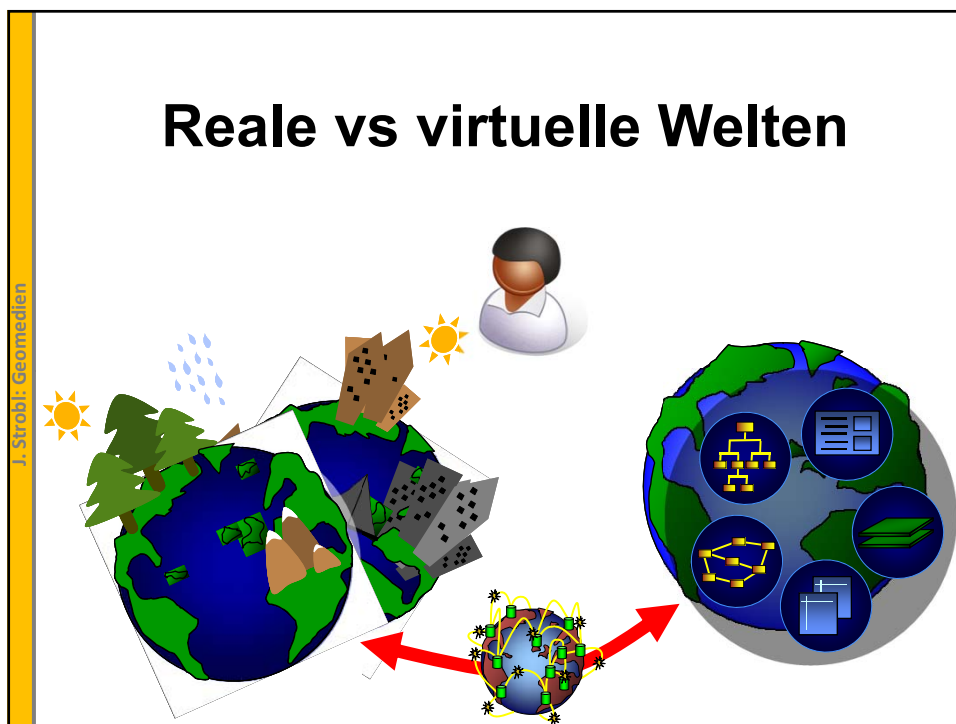
Staðarfell
Hvammfjörður
Búðardalur
Berganes
Langeyri
Ísafjörður

the danish woman works in a supermarket in Búðardalur.
Takk fyrir!

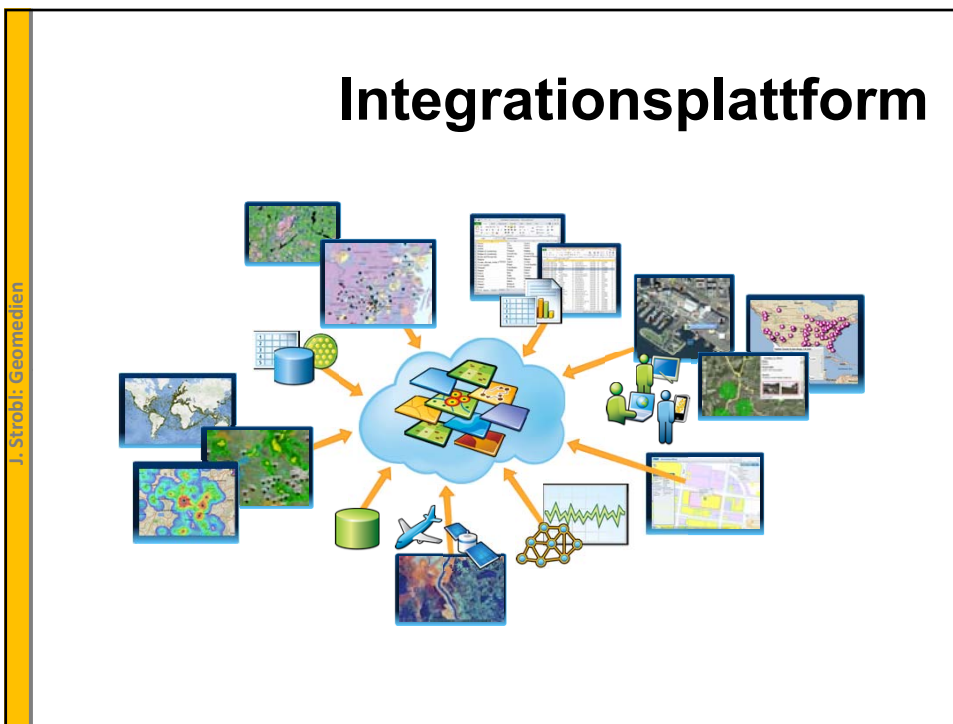
2



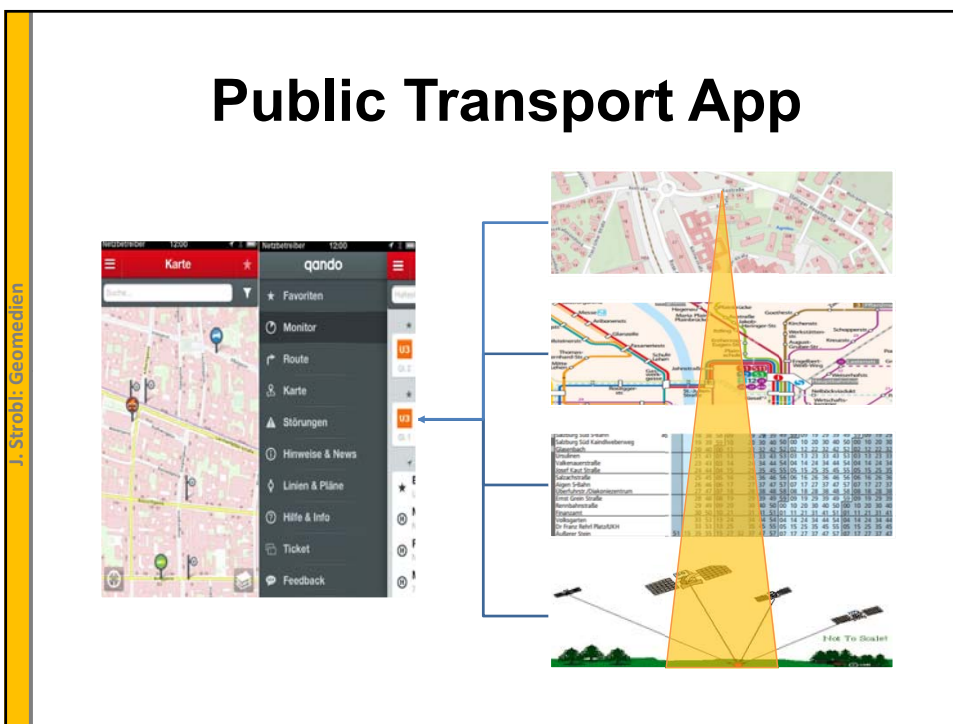
3



6



7

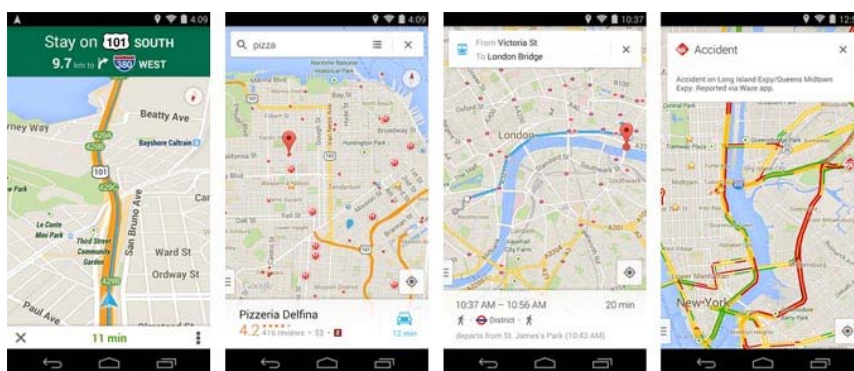


8



9

Online | Computing | Interaction



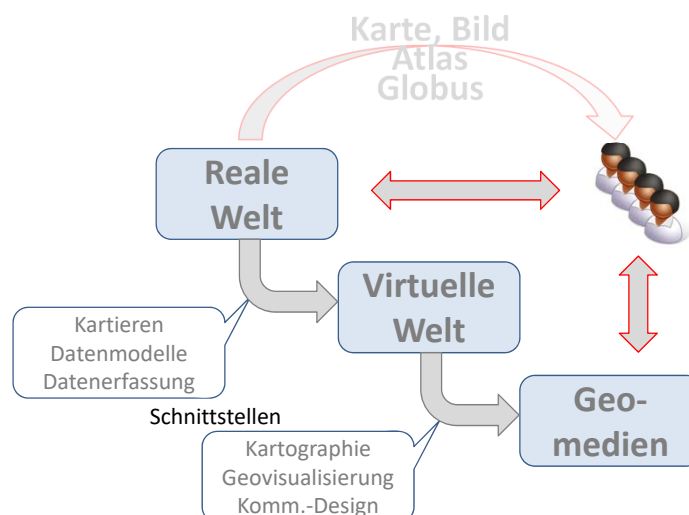
10

Positionen

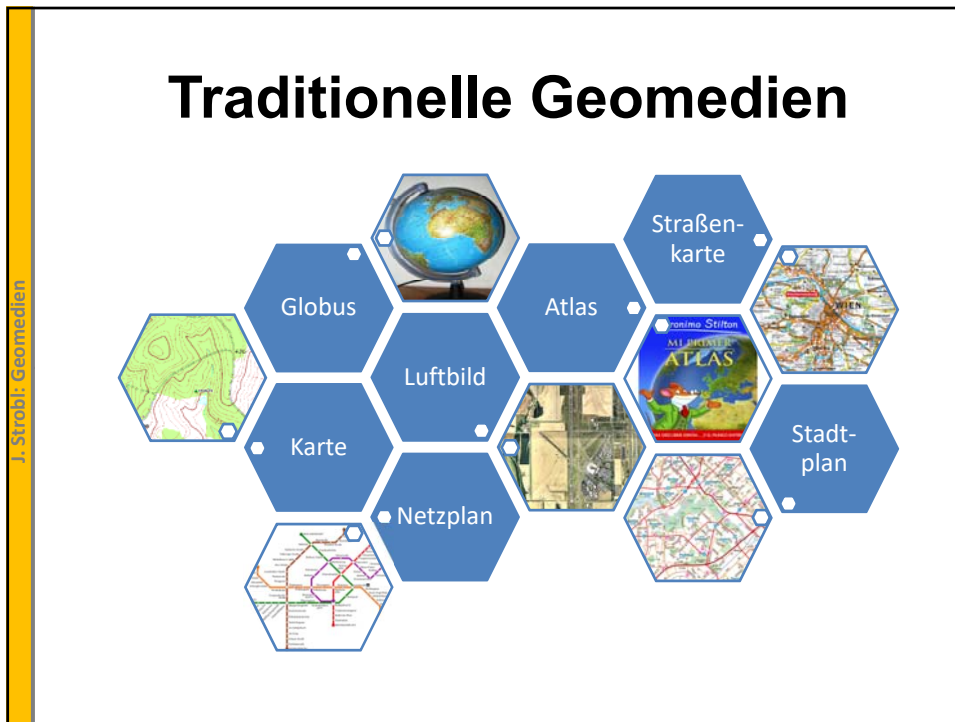
- Lernen aus der realen Welt, Geomedien verbinden mit dieser.
- Aktuelle, interaktiv-dynamische Geomedien sind nicht digitale Versionen traditioneller Geomedien – auch wenn ‚Karte‘, ‚Atlas‘ etc metaphorisch verwendet werden.
- Geomedien werden aus elementaren Diensten wie Position, Grundkarte, Ool und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

11

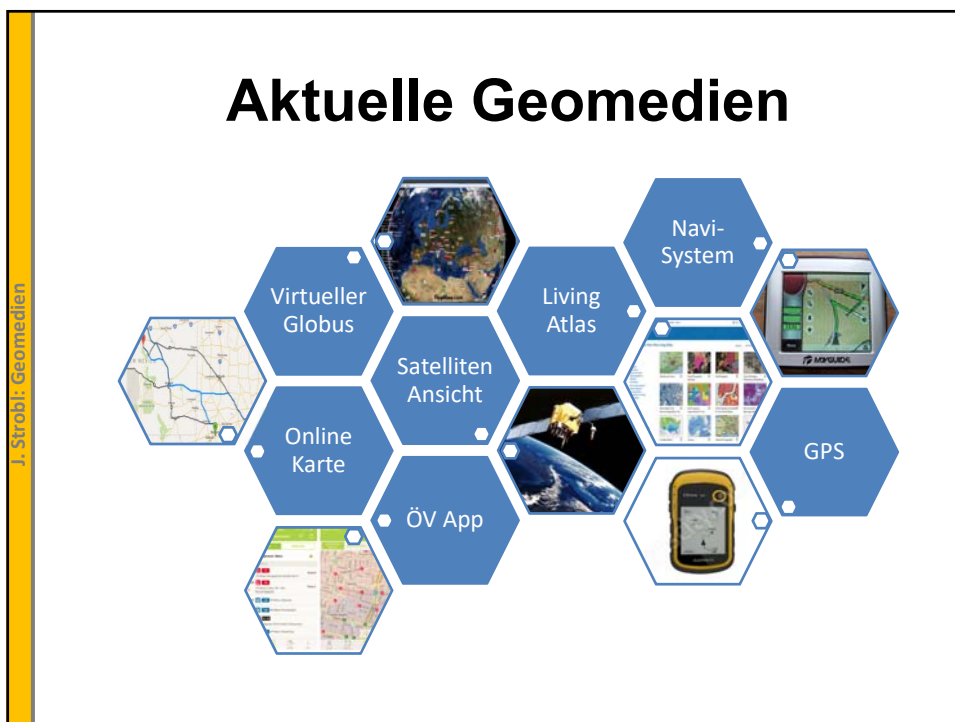
GeoMedien



12



13



14



J. Strobl: Geomedien

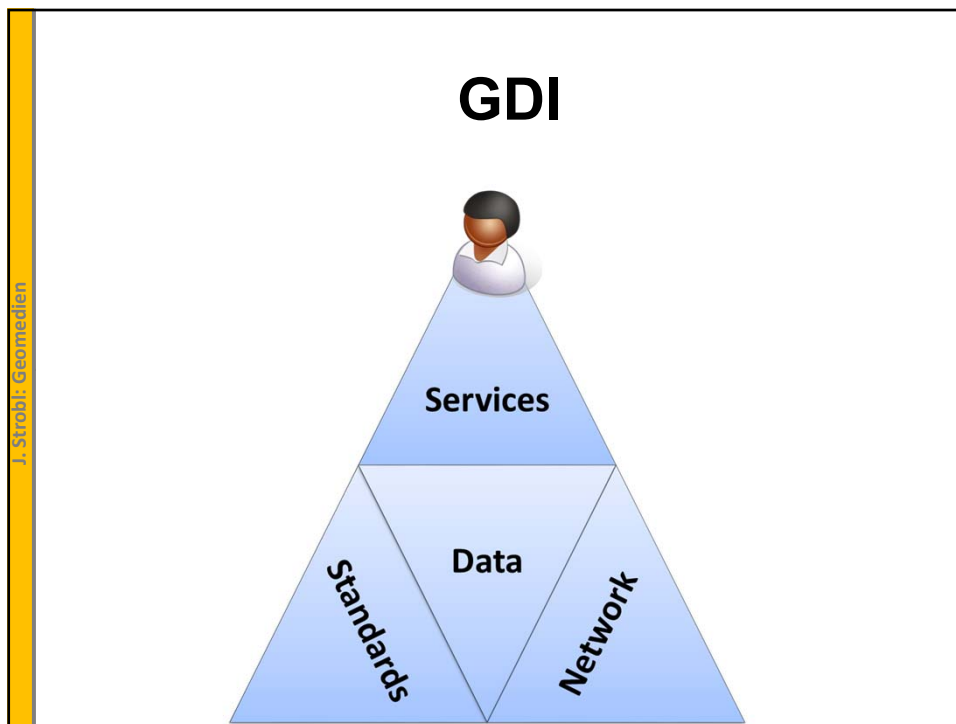
15

Sensoren, immer und überall

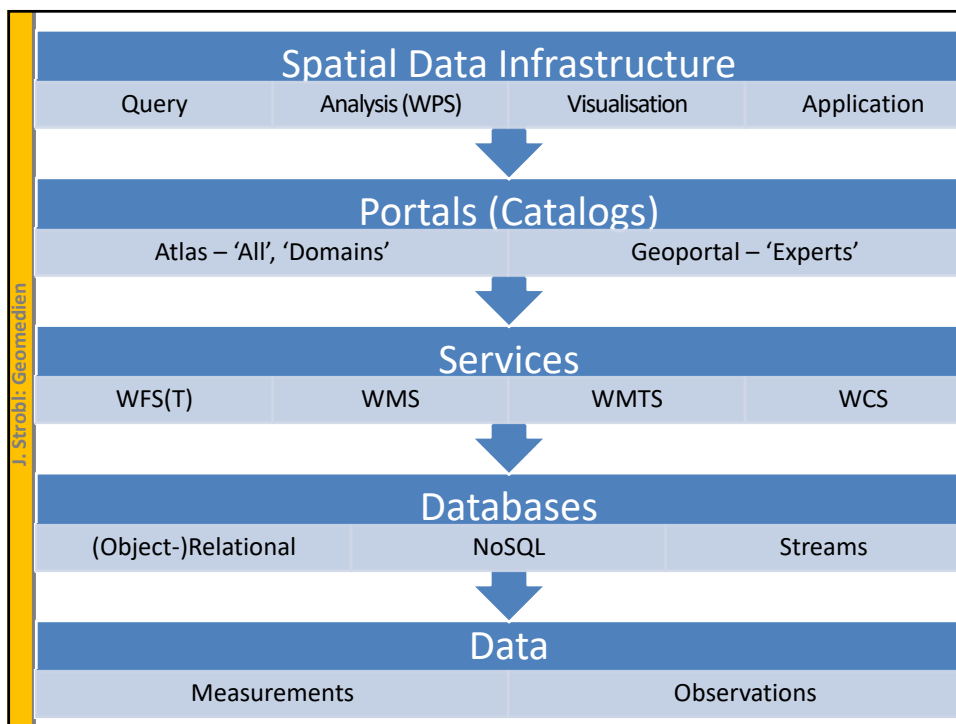


J. Strobl: Geomedien

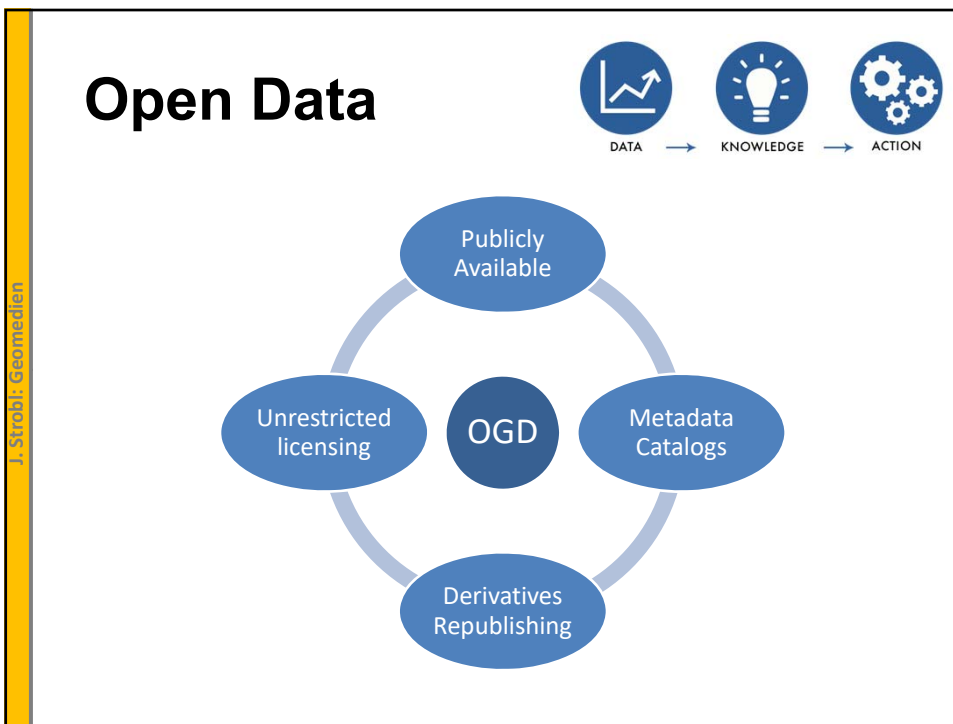
16



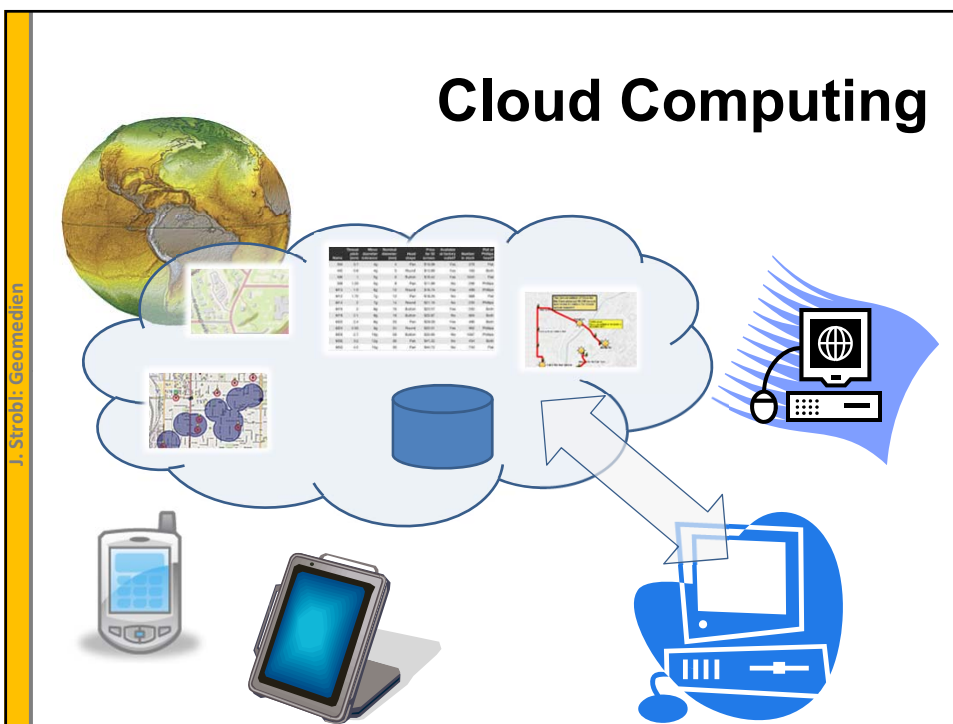
17



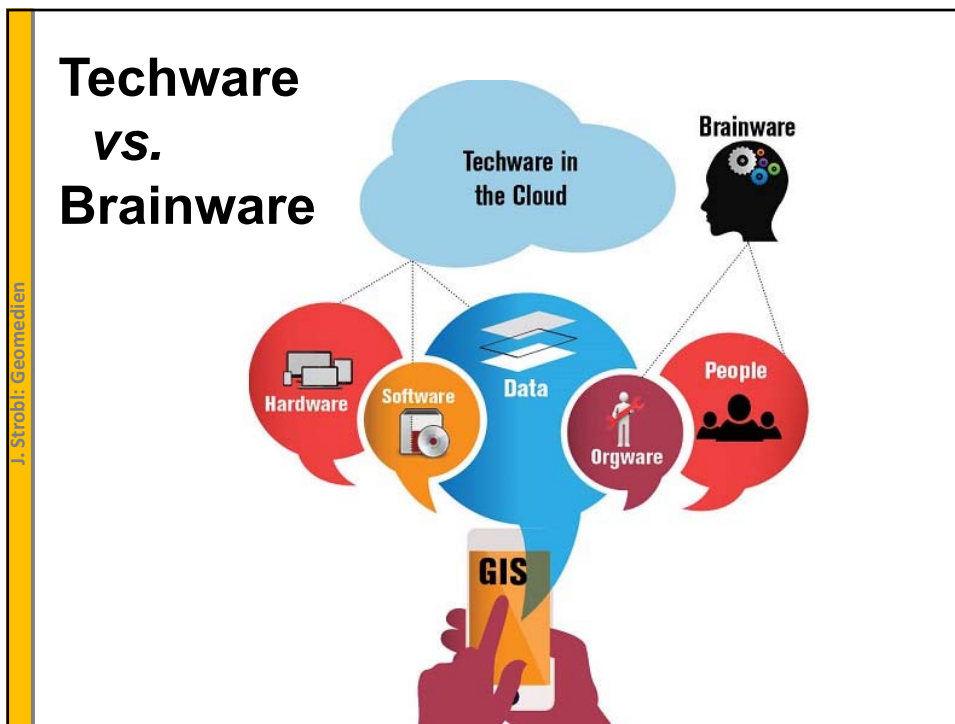
18



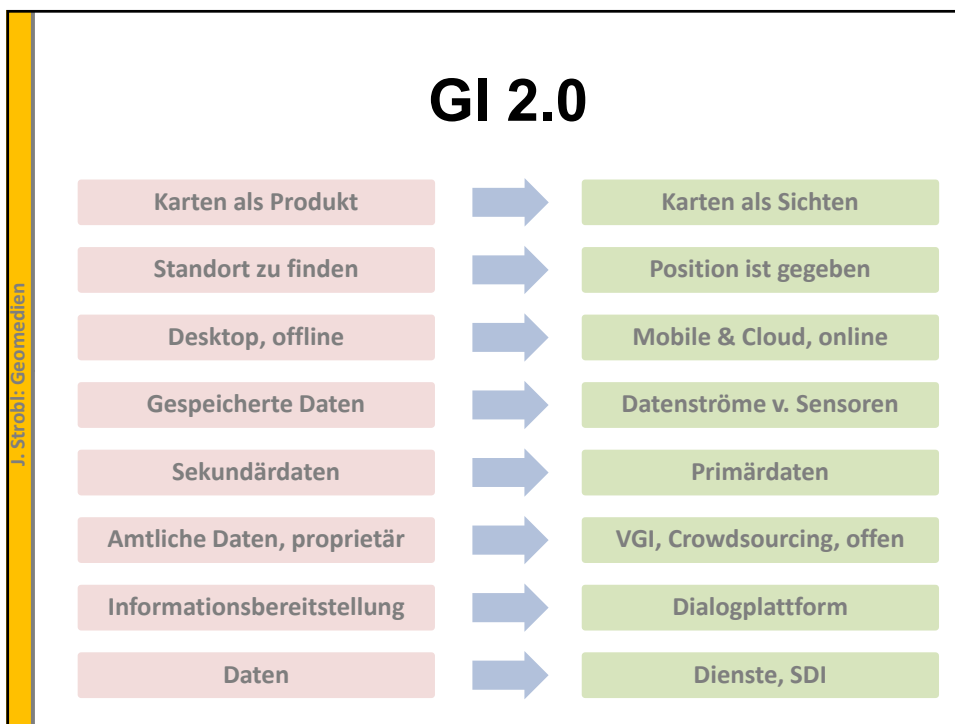
19



20



21



24

J. Strobl: 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, ...

25

J. Strobl: Geomedien

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.

26

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.

27

Physische vs Virtuelle Welten Konvergenz und Überlappung



28

People as Sensors Collective Sensing

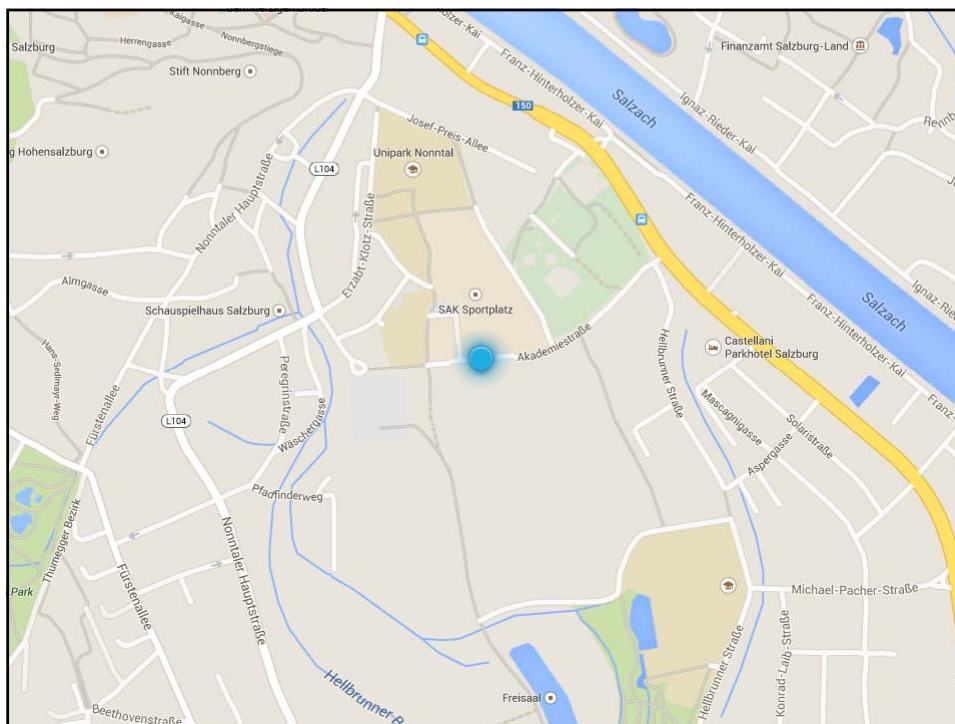


J. Strobl: Geomedien

29



30



31



33

