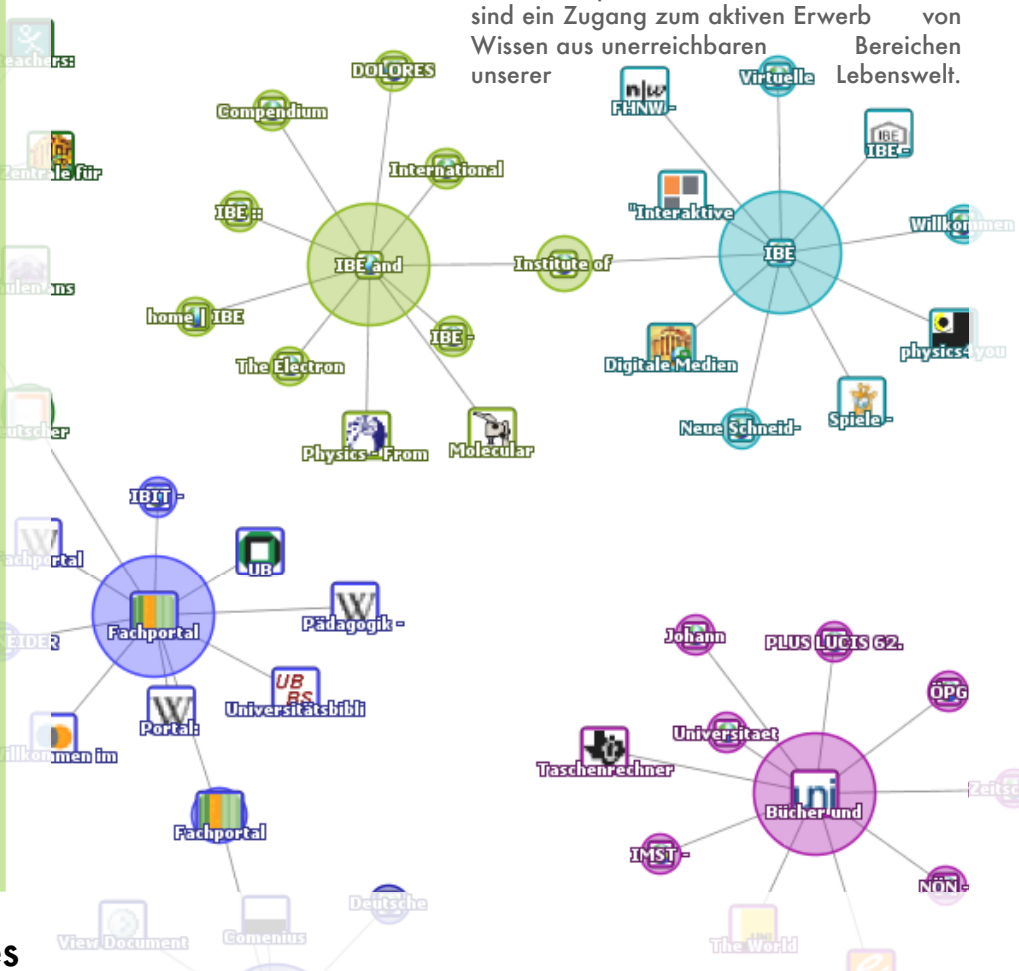
rimServices

VISIONEN
ZIELE
ZUKUNFT

Direkt manipulierbare Abbilder der Realität sind ein Zugang zum aktiven Erwerb von Wissen aus unerreichbaren Bereichen unserer Virtuelle Lebenswelt.



rich interactive media Services

Semantic Domain Mapping

Die didaktische Reduktion komplexer Fachinhalte in Lernangebote gehört zu unseren Kernkompetenzen. Dieses „Mapping" inhaltlicher Aspekte ist integraler Bestandteil unseres Produktionskonzepts für Bildungsmedien.

Die strukturellen Resultate solcher „Mappings" werden künftig nicht nur in die RIMe-Produkte einfließen, sondern als eigenständige „Knowledge-Elemente" in Form semantischer Metadaten notiert. Durch eine spätere Aggregation mit semantischen Metadaten aus Lehrplänen und Lehrwerken auf der einen und bspw. Online-Tagungsberichten, Science-Blogs, Nachrichten auf der anderen Seite können Dienste geschaffen werden, die eine inhaltliche Brücke zwischen Bildungs- und Lebenswelten schaffen.

Dazu werden im ersten Schritt bereits jetzt verfügbare Tools aus dem Bereich der Memetracker (Web2.0), SemanticProxies u.a. angewendet - ein „Web2.5"-Ansatz.

Deployment

Rich Interactive Media werden nach einem vergleichsweise einfachen OOP-Entwurfsmuster programmiert, in das eine über 10jährige Projekterfahrung eingeflossen ist. RIMes sind auf Basis der Adobe® Flash® Plattform entwickelt und daher in vielfältigen Laufzeitumgebungen (Adobe® Flash® Player, Adobe® AIR, Adobe® Acrobat® Reader) einsetzbar.

Gemäß der „Open Screen Project"-Initiative sind RIMes schon jetzt auf einer stetig anwachsenden Zahl von Betriebssystemen und Geräten einsetzbar, die immer neue Anwendungen zulassen. Die Nutzungsmöglichkeiten reichen dabei von webbasierten oder mobilen Szenarien über Desktop-Anwendungen bis zu Kombinationen mit Broadcast-Inhalten. RIMes werden nach Bedarf Just-In-Time generiert und mit Zusatzinformation aus Web2.0-Services angereichert. Sie sind damit leicht in unterschiedliche Anwendungssituationen integrierbar und aktualisierbar.

Rich Interactivity

RIMes sind realbildbasierte direkt manipulative Medien, deren visuelle Bedienung im Prinzip ohne Metaphern oder zusätzliche Symbolsysteme auskommt. Diese Medien sind dazu geeignet, Lernaktivitäten am Bildschirm „hands on" anzubieten. Dabei ist eine Ausarbeitung der essentiellen Elemente einer Handlung notwendig, die dann in Interaktionsmöglichkeiten des Userinterfaces übersetzt werden. Eine zunehmende Rolle kommt dabei Multitouch- und Tangible-Interfaces zu, die neue und ergonomisch gestaltete Interaktionen mit Realbildern ermöglichen.

ForMaT

ForMaT („Forschen für den Markt im Team") ist Bestandteil von „Unternehmen Region", der Innovationsinitiative des **Bundesministerium für Bildung und Forschung** (BMBF) für die neuen Länder.

Das Projekt besteht aus zwei Phasen, welche zunächst auf 6 Monate und dann zusätzlichen 2 Jahren angelegt sind. Kern von Phase I ist das **Potenzial-Screening**, bei der unser interdisziplinäres Konzeptteam systematisch verwertungsrelevante Forschungsansätze identifiziert und bewertet.

Die Phase II sieht den Aufbau mehrerer **Innovationslabore** (InnoLabs) vor, um die konsequente Verfolgung der Forschungs- und Verwertungsansätze voranzutreiben. Unser Projekt befindet sich in Phase I.

Kontakt

Freie Universität Berlin
Fachbereich Physik - Didaktik der Physik
Arnimallee 14
14195 Berlin
Tel.: +49.30.838-53031

Ihr Projektteam:

Sven Harraß — sven.harrass@fu-berlin.de
Dr. Jürgen Kirstein — kirstein@physik.fu-berlin.de
Elena Kukuschkina — elena.kukuschkina@fu-berlin.de
Prof. Dr. Volkhard Nordmeier — nordmeier@physik.fu-berlin.de
Arne Oberländer — arne.oberlaender@physik.fu-berlin.de