

## Nokia Tech Days

Warum werden Handys wild in der Luft herum geschwenkt? Wir sind im Prunksaal einer ehrwürdigen Budapester Patisserie. Vier Teams treten an, um den europäischen "Academic Mobile Application Contest" zu gewinnen. Die wilden Bewegungen dienen der Steuerung eines Autorennspiels. Das ungarisch-englische Gewinnerteam "Tilt Race" nutzt die Beschleunigungssensoren eines handelsüblichen Nokia 5500 Handys, um über Bluetooth einen PC zu steuern.

Der Wettbewerb fand im Rahmen der Nokia Tech Days vom 6.-8. Juni in Budapest statt. 120 Teilnehmer aus 15 Ländern lauschten 25 verschiedene Vorträge von Nokia, Partnerfirmen und Universitäten. Auf der Agenda standen Marktentwicklung, Forschungsprojekte sowie technische Vorträge.

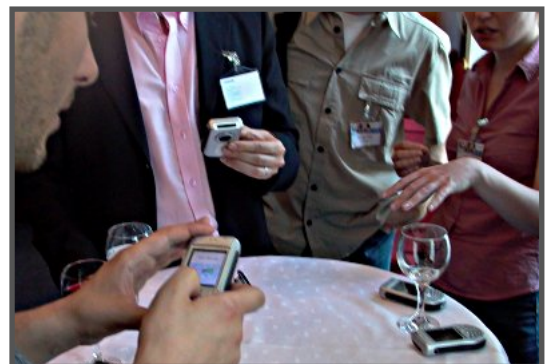
Kam Shah von der Nokia-Marktingabteilung sieht den Markt für Handysoftware an einer Schwelle. Bisher griffen vor allem „Early Adopters“ zu, nun fängt sich der Massenmarkt zu entwickeln an. Die vorgestellten Marktanalysen zeigen, dass der Absatz von Handyspielen weiter ansteigt. Noch höhere Steigerungsraten erzielt jedoch Software mit einem konkreten Nutzen (Productivity). Handylearn Projects ist damit ausgezeichnet positioniert.

Schwerpunkt der vorgestellten Forschungsprojekte war die Verbindung von Handys mit Sensoren.

Peter Boda vom Nokia Research Center sieht das Handy als ideales Gateway für alle Arten von externen Sensoren, weil es verfügbar und immer dabei ist. Ein RFID-Chip wird hier als Spezialfall eines Sensors gesehen. Eine spielerische Nutzung von Handys mit RFID-Lesern zeigte Paul Coulton von der Universität Lancaster: Ein Pacman-Spiel wurde als



Die Patisserie Gerbeaud



Lebhafte Diskussion der Wettbewerbsteilnehmer

## Termine

Workshop Learning des BGAG.  
1-2. Oktober 2007 in Dresden.

Das Institut Arbeit und Gesundheit der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung lädt ein, wir werden zu den Vortragenden gehören.

<http://www.bgag-onlinecampus.de>



Paclan (c)  
Lancaster  
University -  
Department of  
Communication  
Systems

Real-Life-Spiel in einem Stadtteil durchgeführt. Der Pacman und die Geister sind reale Personen, die sich in den Straßen eines Stadtteils bewegen. Die Spieler haben Handys mit RFID-Leser. An bestimmten Stellen werden die "Pillen" aufgenommen, dabei wird ein RFID-Chip gelesen, und die Position des Spielers im Spielplan auf einem Server aktualisiert.

Wir meinen: eine tolle Idee z.B. für die Stadtteilarbeit mit Jugendlichen.

## Das Handy als Doktor

Den Nutzen medizinischer Sensoren in der Prävention erforscht Paul Blair an der Universität San Diego. Beispiele solcher Sensoren sind Badezimmerwaagen, Fieberthermometer, Blutdruckmessgeräte oder Herzfrequenzmessgeräte. Bisher sind diese Sensoren weitgehend isoliert, die Daten werden nur selten in einer Zeitleihe aufgezeichnet. Man lässt sich beispielsweise den Blutdruck messen, vergisst den Wert aber schnell wieder. Wenn diese Sensoren durch das persönliche Handy ausgelesen werden, können verschiedene Sensorwerte verknüpft und aus der zeitlichen Entwicklung weitere Erkenntnisse gewonnen werden. So lassen sich gefährliche Trends früher erkennen. Das kann sogar Leben retten: wenn beispielsweise die Neigung zur Ausste-

zung des Atems beim Schlaf frühzeitig erkannt wird.

## Zauberstab

Ein deutsch-schweizer Gemeinschaftsprojekt kombiniert geschickt verschiedene Techniken, um aus einer einfachen Stadtführung ein nachhaltiges Erlebnis zu machen. Seit dem 29. Juni kann man sich in Regensburg den so genannten „REXplorer“ ausleihen. Im Inneren des stabförmigen Gerätes ist unter anderem ein Smartphone eingebaut. Das Gerät erkennt anhand von GPS und Bluetooth-Signalen den derzeitigen Standort und animiert den Nutzer zur Interaktion. Die Steuerung erfolgt mittels Gesten, als Sensor für die Bewegung wurde die Kamera zweckentfremdet. Das Ergebnis ist ein spielerischer Zugang zur Geschichte einer Stadt.

Weitere gezeigte Projekte beschäftigen sich mit der Indoor-Navigation für Blinde oder der Minimierung der Schadstoffbelastung auf dem Schulweg. Insgesamt zeigten die Tech Days eindrucksvoll, dass noch viele Möglichkeiten in der Nutzung des Handys als mobilen Computer stecken.

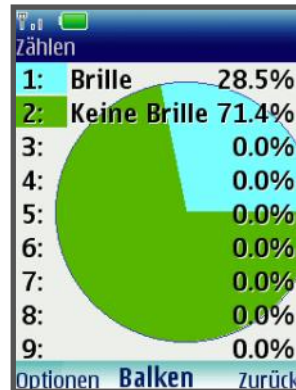


Gesponsoring des REXplorer (c) ETH Zürich, Department Architektur



Zählen		
Brillen		
1:	Brille	2
2:	Keine Brille	5
3:		0
4:		0
5:		0
6:		0
7:		0
8:		0

Optionen Kreis Zurück



## Handylearn Counter

Ohne die Fähigkeit zum Zählen hätten die Menschen keine Zivilisation aufbauen können. Mit Handylearn Counter wird das Handy zum universellen Zählgerät. Wozu das gut ist? Verkehrszählung, Besucherfrequenz auf Messen oder in Ladengeschäften erfassen, Inventuren, quantitative Feldforschungen oder auch eine spontane Umfrage durchführen. Mit dem Handy geht es schneller als mit einer Strichliste. Und unauffälliger ist es auch: keiner wundert sich, wenn Sie in der Öffentlichkeit auf dem Handy tippen, Sie werden quasi unsichtbar.

## Set it free

Wir wollen sehen, wie weit diese einfache Idee trägt. Deshalb haben wir den Handylearn Counter als Freeware veröffentlicht. Er verbreitet sich inzwischen rasant. Google listet über 10.000 Treffer zu dem Suchbegriff „Handylearn Counter“.

Haben Sie eine Anwendungsmöglichkeit oder ein interessantes Ergebnis? Wir freuen uns von Ihnen zu hören.

## Neu auf handylearn-projects.de

Wir haben den Servicebereich erweitert. Hinzu gekommen sind Hintergrundinformationen, beispielsweise über die Lernprinzipien hinter den Faktenpaketen oder eine Mindmap zu den Javatechnologien. Neu ist auch ein Glossar mit Abkürzungen und Fachvokabeln.

<http://handylearn-projects.de/service-de.html>

## Mobiles Internet

Unsere mobile Downloadseite reagiert jetzt auf Ihr Handy. Je nach Handytyp wird eine WAP oder XHTML Seite präsentiert. Wenn es mehrere Versionen einer Software gibt, wird die für Ihr Handy passende angeboten. Probieren Sie es aus. Die URL für den Browser Ihres Handys:

[demo.handylearn.de](http://demo.handylearn.de)

## Danksagung

Wir danken Nina Tammelin vom Forum Nokia für ihre Hilfe bei der Recherche, Steffen P. Walz von der ETH Zürich für die Bilder vom REXplorer und Paul Coulton von der Lancaster University für die Bilder vom Pac-Lan.

## Links

<http://forum.nokia.com>

<http://www.pac-lan.com>

<http://wiki.arch.ethz.ch/twiki/bin/view/Main/RexPplorer>

<http://handylearn-projects.de/counter-de.html>

<http://handylearn-projects.de/service-de.html>