

Forschung

Multimedia fürs Wissen

Immer und überall: Multimedia ist nicht nur das Ziel der Soft- und Hardware-Industrie. Was vor Jahren noch Zukunftsvision war, ist heute gelebte Realität – und wird weiterentwickelt. Neben Unternehmen sind nun auch Forschungsinstitutionen die Innovationstreiber in puncto Multimedia.

Christine Wahlmüller

Multimedia ist heute in aller Munde, pardon Hände: „Multimedia-Handys mit integrierten Kameras mit drei Megapixel und optimierter Musikfunktion liegen im Trend“, erklärt Martin Pedersen, Geschäftsführer von Nokia Österreich.

Vor allem mobile Multimedia-Dienste sind bei den oftmals jungen Handy-Nutzern offenbar der Renner schlechthin. Wie immer: Es geht um spannende Anwendungen und dazu adäquate Hardware. „Usability, mobile Endgeräte und interaktive Portale sind zurzeit wichtige Faktoren. Gerade im Bereich Multimedia ist die Kombination von zielgruppenorientierter Information und ortsunabhängigem Zugriff von großer Bedeutung“, urteilt auch Hanna Risku, Leiterin des Departments für Wissens- und Kommunikationsmanagement an der Donau-Universität Krems.

Karriere für Mädchen

Die Bandbreite der Einsatzgebiete von Multimedia ist heute bereits sehr groß. Es gibt unzählige Applikationen und Projekte aus allen Lebensbereichen, ob im Gesundheitswesen (wie etwa Patientendaten)

in Geografie, Tourismus, E-Government oder E-Learning. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

An der Donau-Universität Krems wurde dieser Tage das EU-Projekt Sitcom (Simulation IT Careers for Women) abgeschlossen, an dem acht europäische Länder beteiligt waren. Unter www.sitcom-project.eu haben junge Frauen jetzt die Chance, technische und naturwissenschaftliche Berufsbilder spielerisch kennenzulernen. Die Karriereplattform steht in acht Sprachen zur kostenlosen Nutzung zur Verfügung und richtet sich vor allem an Mädchen im Alter von zwölf bis 16 Jahren, aber auch Lehrerinnen und Berufsberaterinnen zählen zur Zielgruppe. Ob Landschaftsplanerin, Umwelttechnikerin oder IT-Projektmanagerin: Im Rahmen eines Rollenspiels wird ein Arbeitstag interaktiv miterlebt. Nettes Detail am Rande, das Teenagern sicher gefällt: Die junge Frau, die sozusagen den gewählten Beruf „vorführt“, kann auch noch je nach Wunsch individuell gestylt werden, von der Frisur bis hin zur Kleidung. Neben der beruflichen Situation wird auch die familiäre Situation im Rollenspiel simuliert. Zusätzlich zum Karriere-Ein-



Das EU-Projekt Sitcom soll Mädchen die Scheu vor technischen Berufen nehmen. In Rollenspielen können sie multimedial als Landschaftsplanerin oder IT-Projekt-Managerin agieren. Foto: Sitcom

blick gibt es für die Nutzerinnen auch ausgewählte, weiterführende Internet-Hinweise sowie Biografien erfolgreicher Frauen und didaktische Materialien für die Bildungsberatung.

Sitcom wurde von der Gesellschaft für Pädagogik und Information mit dem Comenius-Siegel 2006 als besonders wertvolles didaktisches Multimedia-Produkt ausgezeichnet. Im Jahr 2007 wollen „wir die Usability und Verständlichkeit multimedialer Angebote untersuchen, hier gibt es noch erheblichen Entwicklungs- und Forschungsbedarf“, gibt Hanna

Risku einen Ausblick auf das nächste Forschungsvorhaben. Geplant sind unter anderem europaweite Tests bezüglich der Verständlichkeit von neuen Piktogrammen auf variablen, animierten Verkehrszeichen im europäischen Autobahnnetz.

Mikro-Lernen, wenn's passt

Ein großes Multimedia-Projekt aus dem Bereich E-Learning wurde dieser Tage von den Research Studios Salzburg präsentiert: Knowledge Pulse. Unter dem Motto „Lernen, wenn's passt“ soll künftig der Lernende mühelos neues Wissen erwerben

können. Ob via PC oder Handy – Lernen kann jederzeit in den Arbeitsalltag oder die Freizeit sozusagen „integriert“ werden. Das Team des Research-Studios E-Learning Environments entwickelte das Konzept des integrierten Mikro-Lernens. Knowledge Pulse serviert das Prüfungswissen in kleine Einheiten zerlegt, kontinuierlich und zeitgerecht. „Damit sollte man eigentlich jeden Test schaffen“, glaubt Peter Bruck, Leiter der Research-Studios und Multimedia-Forscher.

Fortsetzung auf Seite 4

**Bringt
die besten
Zeitschriften
auf einen
Klick.**

www.aboshop.at

Die Post bringt allen was.

Post.at