

EDITORIAL

Raumkonstruktionen //

Construction of space



Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

der Raumbezug ist das wesentliche und integrative Element in einem Geo-Informationssystem. Dass Räume unterschiedlich wahrgenommen, erobert oder konstruiert werden können, ist Gegenstand dieses Schwerpunkthefts. Dies kann im Umfeld sozialer Netze durch Kennzeichnungen in Nachrichten geschehen, konkret auf dem Fußballfeld in Spielstrategien umgesetzt oder durch technische Mittel wie AR-Systeme unterstützt werden. Insgesamt also spannende Bereicherungen der GIS-Welt, über die wir in diesem Heft berichten.

Karoline Buschbaum, Andreas Blitz, Christina Reithmeier und Detlef Kanwischer betrachten ein neues Forschungsfeld, nämlich wie in sozialen Medien durch Vergabe von Hashtags Räume konstruiert werden und wie damit auch Themen in der Diskussion in sozialen Netzen gesetzt und Bewertungen zum Raum vermittelt werden.

Auch beim Fußballspiel werden Räume erobert. Gilbert Kotzbek und Wolfgang Kainz stellen in Python programmierte Datenaufbereitungs- und Analysetools für fußballspezifische Geodaten vor und analysieren damit sowohl den Einzelspieler als auch das Mannschaftsverhalten während des Spiels. Laut Experteninterviews stellt dies eine sehr interessante Ergänzung zur klassischen Spielanalyse dar.

Der Verschmelzung der Realität und deren digitalem Abbild im Rechner widmet sich Ulf Kreuziger in seinem Beitrag zu georeferenzierenden Augmented-Reality-Systemen. Er beschreibt den gegenwärtigen Stand der AR-Systeme, geht auf technische Fragen wie die Qualität der Sensoren sowie auf mathematische Belange ein. Die Einbindung modellierter Geoobjekte aus vorhandenen Geodateninfrastrukturen ist ein wichtiges Kriterium für seine Anwendungsfälle.

Wir, das Editorial Board der gis.Science, wünschen Ihnen eine spannende Lektüre.

// Dear readers,

the spatial reference is the essential and integrative element in a geo-information system. The fact that space can be perceived, conquered or constructed differently is the subject of this focus issue. This can be done in the context of social networks by means of identifiers in messages, specifically implemented on the football field in game strategies or supported by technical means

such as AR systems. All in all, exciting extensions to the GIS world, which we will introduce in this issue.

Karoline Buschbaum, Andreas Blitz, Christina Reithmeier, and Detlef Kanwischer are looking at a new field of research, namely how to construct space through the allocation of Hashtags in social media, and how they can also be used to discuss topics and to do evaluations of the space in social networks.

Also in the football game space is conquered. Gilbert Kotzbek and Wolfgang Kainz present a collection of programmed data processing and analysis tools for football specific geodata in Python, analyzing the individual player as well as the team behavior during the game. According to expert interviews, this is a very interesting addition to classical game analysis.

The fusion of reality and its digital image in the computer is addressed by Ulf Kreuziger in his contribution to georeferencing augmented reality systems. He describes the current state of AR systems, addresses technical questions such as the quality of the sensors as well as mathematical issues. The integration of modeled geo-objects from existing spatial data infrastructures is an important criterion for his applications.

We, the editorial board of gis.Science, hope you find this issue both stimulating and helpful for your own work.

Für das Editorial Board
// For the editorial board
Ralf Bill, Rostock