



Bild: fotolia.com_Rawpixel.com

Wir Prosumenten!

Nicht jedem von Ihnen wird der Begriff des Prosumenten geläufig sein, jedoch sind Sie wahrscheinlich selbst einer. Das Wort Prosument (engl.: prosumer) setzt sich in der aktuellen Definition aus den Begriffen Konsument (engl.: consumer) und Produzent (engl.: producer) zusammen. Das bedeutet also, dass wir Dienste oder Produkte nutzen und gleichzeitig mitgestalten. So wie oft auch im Internet, Stichwort Web 2.0: Wir füttern das Internet mit Informationen, die wir gleichzeitig auch selbst nutzen – und eben anderen zur Verfügung stellen [1].

Autorin: Dr. Annemarie Müller

Soziale Medien sind weiterhin im Aufwind. Während zunächst ja vorwiegend private Nutzer auf den verschiedenen Kanälen unterwegs waren, haben in letzter Zeit mehr und mehr Unternehmen, Vereine, Institutionen aller Art und auch verschiedene Behörden den potenziellen Mehrwert dieser unglaublichen Datenfundgrube erkannt. Trends erkennen, Informationen bereitstellen oder auch abrufen, Erfahrungen austauschen, Meinungen abschätzen, Projekte bewerten, Ent-

scheidungen treffen, Werbung platzieren, ..., die Nutzungsmöglichkeiten sind endlos.

Der Prosument als Co-Designer

Wir Prosumenten haben gern teil. Co-Design bedeutet, dass etwas mitgestaltet wird, zum Beispiel ein Produkt. Indem wir (meist schon bestehende) Produkte hinsichtlich Nutzbarkeit, Mehrwert, Design, Bedienerfreundlichkeit etc. bewerten, können wir deren Weiterentwicklung häu-

fig beeinflussen – und zwar so, dass sich unser eigener Vorteil am Ende vergrößert. Unsere Bedürfnisse werden besser befriedigt [2]. Das kann im Allgemeinen durch viele Nutzer oder in ganz konkreten Fällen auch durch Zusammenarbeit zwischen ausgewählten Nutzern und Entwicklungs- oder Forschungsabteilungen passieren [3]. Diese Form des Co-Designs erfolgt heutzutage häufig über das Internet, genauer gesagt eben über Formen der interaktiven Nutzerbeteiligung.

User-Generated Content und der Prosument

Wir Prosumenten teilen auch gern – zum Beispiel unsere Erfahrungen, weil wir ja selbst auch sehr an den Erfahrungen und Aktivitäten anderer Subjekte unserer Art interessiert sind. Indem wir Webinhalte in privater, kreativer Eigenleistung in vielsei-

tiger Form bereitstellen, gestalten wir zum einen das Webangebot mit (z. B. Youtube, Blogs, Flickr, Twitter, Instagram, Myspace etc.) und machen es für uns selbst und Gleichgesinnte sowie Interessierte attraktiver. Auf der anderen Seite bedienen wir damit auch Geschäftsmodelle. Verbessertes Marketing und Umsatzsteigerung

sind wohl die prominentesten Ziele von Unternehmen, die die Einbindung von Web-2.0-Optionen aller Art anbieten. Wir lesen doch lieber eine Produktrezension, bevor wir uns für den Kauf entscheiden. Wir nehmen in Kauf, ein Produkt kostenfrei zu nutzen, wenn wir auf unserem Blog mit entsprechender Leserschaft

Kubas – die Koordination spontaner Helfer im Krisenfall

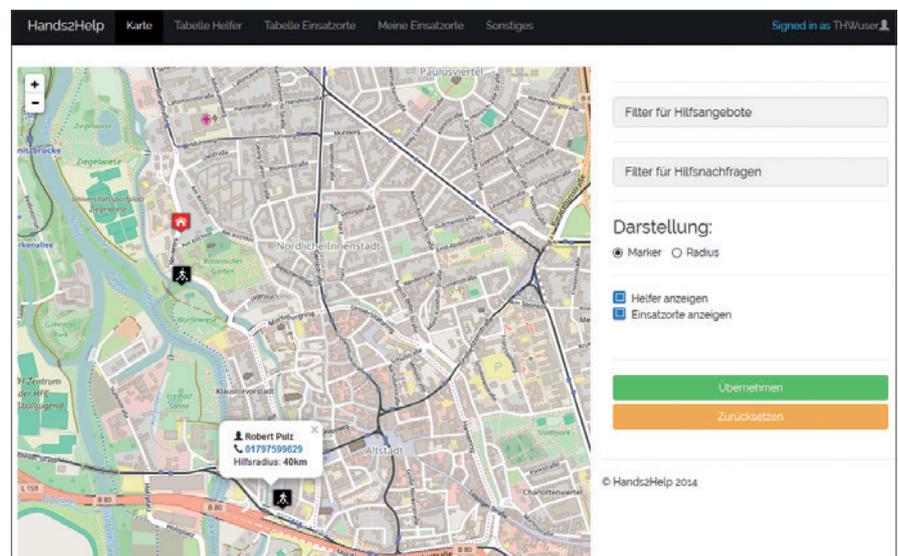
Die Aktivität der Prosumenten ist nicht immer nur nutzbringend. Vor allem im Krisenfall, wo eine große Aktivität in sozialen Netzwerken zu verzeichnen ist, kann es schon einmal zu organisatorischen Herausforderungen kommen, wenn viele Menschen Hilfe anbieten bzw. benötigen.

Die Nutzung sozialer Netzwerke, wie Facebook oder Twitter, und moderne Kommunikationstechnologie haben die Bewältigung der Schadensereignisse der jüngeren Vergangenheit neu geprägt. Insbesondere während des Hochwassers 2013 haben sich viele Tausend Menschen über die neuen Medien informiert, sind spontan diversen Aufrufen zur Hilfe gefolgt und haben teilweise selbst Informationen zur Verfügung gestellt.

Eine wesentliche Erkenntnis dieses und ähnlicher Ereignisse ist aber auch, dass die Organisation über soziale Medien schnell an Grenzen stößt und dass die Koordination der ungebundenen Spontanhelfer eine vielfältige Herausforderung für die Behörden und Organisationen mit Sicherheitsaufgaben (BOS) darstellt. Hier setzt das BMBF-geförderte Projekt Kubas (Koordination ungebundener Vor-Ort-Helfer zur Abwehr von Schadenslagen) an, mit dem neue Methoden, Verfahren und Werkzeuge erforscht werden, welche die notwendige Koordination durch den adäquaten Einsatz moderner Informationssysteme bestmöglich unterstützen.

Auf der Seite der Spontanhelfer wird moderne IT zur einfachen (spontanen) Anmeldung, zur Übernahme von Aufträgen und situationsspezifischen Kommunikation über verschiedene Kanäle wie beispielsweise Apps, das Internet, aber auch das klassische Telefon genutzt. Auf

der Seite des Krisenstabs soll es die Integration des Kubas-Systems in bestehende Einsatzführungssysteme durch Visualisierung der Lage und Entscheidungsunterstützung zukünftig ermöglichen, das Potenzial der ungebundenen Spontanhelfer strategisch zu koordinieren, ohne jedoch auf der operativen Ebene mit zusätzlichen Tätigkeiten belastet zu werden. Das Kubas-System selbst übernimmt dazwischen Aufgaben, wie die Vermittlung zwischen Hilfsangebot und -nachfrage, Alarmierung, Vor-Ort-Registrierung oder Prognose der Entwicklung der Helfersituation.



Die fertige Anwendung wird dann anzeigen, wo freie Helfer in welchem Radius zur Verfügung stehen

Kontakt:

Hans Betke

E: kubas@uni-halle.de

I: <https://kubas.uni-halle.de>

Geopartizipation, ein rheinland-pfälzisches Modellprojekt

Bürgerbeteiligung ist in den Prozessen der öffentlichen Planung seit langem fest verankert, wird in der Praxis jedoch aus verschiedenen Gründen eher selten genutzt. Das Internet hingegen zu nutzen, ist für die meisten Menschen heute eine Selbstverständlichkeit. Um sich zu informieren, aber auch um interaktiv Entwicklungen zu beeinflussen und mitzugestalten.

Das Forschungsprojekt Geo-Partizipation hat sich zum Ziel gesetzt, diese neuen Möglichkeiten zu nutzen, um die Ergebnisse öffentlicher Planung zu verbessern und zur höheren Akzeptanz bei den Bürgerinnen und Bürgern beizutragen. Dies, indem es neue Wege der Öffentlichkeitsbeteiligung unter Nutzung von Geodaten beschreibt und modellhaft bei den Kommunen in Rheinland-Pfalz implementiert. Ergebnis ist eine Online-Plattform, die eine Online-Beteiligung der Bürgerinnen und Bürger in Planungsverfahren ermöglicht. Die Planungsvorhaben werden gezielt über entsprechende Karten veranschaulicht. Auch die Kommentare können nicht nur in Textform, sondern im direkten Bezug zur Position im Kartendokument georeferenziert abgegeben werden. Die Abbildung zeigt am Beispiel des Projekts „Stadtboulevard Ostbahnstraße – Stadtbaustein mit Entwicklungsimpulsen“ aus Landau in der Pfalz, wie sich bei einem digitalen Beteiligungsverfahren Stellungnahmen räumlich eingrenzen und damit anschaulich kommunizieren lassen (grün markierter Bereich).

So verstanden ermöglicht es die Partizipation den Bürgerinnen und Bürgern, über moderne Formen



Bild: hosting.ipyscon.de/eparti3

der Wissenskommunikation aktiv teilzuhaben an Entscheidungsprozessen in Politik und Verwaltung, transparent zuzugreifen auf Informationen aus dem Bereich Planung, Bauen, Energie und Umwelt und Stellungnahmen unabhängig von Erreichbarkeit und Öffnungszeiten elektronisch zu übermitteln. Geopartizipation erweitert diese Möglichkeiten, indem sie politische Entscheidungs- und Beteiligungsprozesse mit digitalen Geodaten räumlich veranschaulicht.

Kontakt:

Prof. Dr.-Ing. Hartmut Müller
Hochschule Mainz
i3mainz
I: www.i3mainz.hs-mainz.de

darüber berichten. Wir verwenden freiwillig Hashtags für Nahrungsmittel, Hobbyartikel, Veranstaltungshinweise usw., um zu zeigen, dass wir dabei sind, dass wir bestimmte (oft angesagte) Produkte nutzen oder dass wir bei einer bestimmten Veranstaltung dabei waren. So kann die Reputation und Bekanntheit von Produkten und Dienstleistungen deutlich beeinflusst werden.

Crowdsourcing mit Prosumenten

Wir Prosumenten helfen auch gern, zum Beispiel bei der Sammlung von Daten und Informationen. OpenStreetMap ist ein weithin bekanntes Beispiel hierfür, nicht nur in der Geoszene. Aber darüber hinaus gibt es zahlreiche andere Arten des Crowdsourcings, zum Beispiel auch zur Sammlung von Umweltinformationen [4]. Oder ein noch spezielleres Beispiel, welches 2015

auf der AGIT vorgestellt wurde: die Kartierung von Kunst im öffentlichen Raum [5].

Crowdtesting – und wir fühlen uns verbunden

Crowdtesting – also das breite Testen von Webanwendungen und Apps – ist übrigens auch eine Form des Crowdsourcings, wobei immer wieder darauf hingewiesen

Vernetzung im Tiefbau:

Von der Baustellenkoordinierung über die Leitungsauskunft bis zur Genehmigung – mit Infrest webbasiert bundesweit möglich.



Bild: fotolia.com_eyetronic

Zukünftig wird die Baustellenauskunft sehr viel effizienter gestaltet werden können

Eine neue Form der Beteiligung bietet das Leitungsauskunftsportal eStrasse von Infrest. Damit werden alle zuständigen Leitungsnetzbetreiber mit nur einer Leitungsanfrage webbasiert erreicht. Dies spart aktuell mehr als 4 500 Firmen die üblichen Einzelschreiben und die Nutzung verschiedener Onlineplanauskünfte, wenn sie Tiefbauprojekte planen. Leitungsauskünfte erhalten Anfragende direkt vom Leitungsnetzbetreiber. Viele Betreiber senden ihre Auskunftsdokumente über das Leitungsauskunftsportal und erteilen über Schnittstellen zu einigen Onlineplanauskünften in wenigen Minuten eine Auskunft. Weitere Leitungsnetzbetreiber senden ihre Leitungsauskünfte via E-Mail, Fax oder Post an den Anfragenden.

Leitungsnetzbetreiber, die ihre Zuständigkeiten am Leitungsauskunftsportal hinterlegen wollen, können dies kostenfrei erledigen. Nach Zustellung eines Polygons/Umrings und mindestens einer E-Mail-Adresse wird die Einrichtung durch Infrest vorgenommen. So sind die Leitungsnetzbetreiber kurzfristig in Ihren Zuständigkeitsbereichen durch den Anfragenden erreichbar.

Mit der Auskunftsdatenbank der Infrest werden Leitungsauskünfte wirtschaftlich und revisionssicher erteilt. Die Schnittstelle zum Leitungsauskunftsportal ermöglicht eine webbasierte, medienbruchfreie Übertragung von Leitungsanfragen und Leitungsauskünften.

Der Baustellenatlas verbessert als jüngstes Produkt der Infrest die Koordinierung zwischen Netzbetreibern und der Verwaltung– dies spart Geld und Zeit. Mittel- und langfristige Planungen können „on Screen“ oder via Schnittstelle eingetragen werden. Bei einer Überlappung von Maßnahmen werden automatisch E-Mails an die Ansprechpartner gesendet. Es entsteht also Transparenz darüber, wer plant wo was. Eine Übersicht über tagesaktuelle Baustellen ermöglicht die Schnittstelle zum Leitungsauskunftsportal. Es ergibt ein Gesamtbild der aktuellen Baustellen und Planungen.

Kontakt:

Jan Tischer
E: j.tischer@infrest.de
I: www.infrest.de

wird, dass Laien nie einen kompletten Produkttest übernehmen sollten. Die breite Einbindung der Öffentlichkeit sollte doch immer nur ein komplementärer Bestandteil des Vorgehens sein [6]. Besonders in den Bereichen Innovation, Produktion, Forschung und Entwicklung wird auf die Mitwirkung von Prosumenten in Form von Crowdsourcing gesetzt. Das bringt nicht nur einen Kostenvorteil, denn es muss für keine Arbeitsleistung bezahlt werden. Es schließt sich auch der Kreis zum Thema Co-Design, denn Produkte werden so sehr wahrscheinlich nicht an den Bedürfnissen der Nutzer vorbei entwickelt. Wir melden Fehler, geben Rückmeldungen zur Bedienerfreundlichkeit, zum Design, zu den erwarteten Kosten und zur Funktionalität. Dadurch, dass wir schon bei der Entstehung beteiligt sind, können wir uns viel stärker mit dem Produkt identifizieren und unsere Kauf- und Nutzwahrscheinlichkeit steigt. Plus: Wir machen, wenn es gut läuft, auch gleich noch Werbung.

Prosumenten als Profiteure

Wir Prosumenten übernehmen also mehr und mehr die Rolle von Gestaltern, Vermarktern und Entwicklern – und das ganz freiwillig. Gleichzeitig erleben wir dadurch Vorteile in Form von Teilhabe, Mitbestimmung und Gestaltungskraft. Und daraus lassen sich einige interessante Anwendungen generieren, wie Sie in den Kästen im Text sehen können.

Quellen:

- [1] de.wikipedia.org/wiki/Prosumer
- [2] Tapscott D.; Williams A. D.: Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything. 2007, Penguin, New York
- [3] Szymusiak, T.: Is Alvin Toffler Prosumer or Lead User of the modern economics? (Alvin Toffler Prosumient czy Lead User współczesnej ekonomii?). 2013, Creative-time, Kraków
- [4] gispoint.de/gisopen-paper/1598-entwicklung-und-analyse-eines-modells-zur-raumzeitlichen-modellierung-von-umweltinformationen-auf-basis-von-crowdsourcing.html
- [5] gispoint.de/gisopen-paper/1606-public-art-map-webbasierte-kartenanwendung-fuer-kunst-im-oeffentlichen-raum.html
- [6] www.cognizant.com/InsightsWhitepapers/The-Power-of-Crowd-Testing.pdf

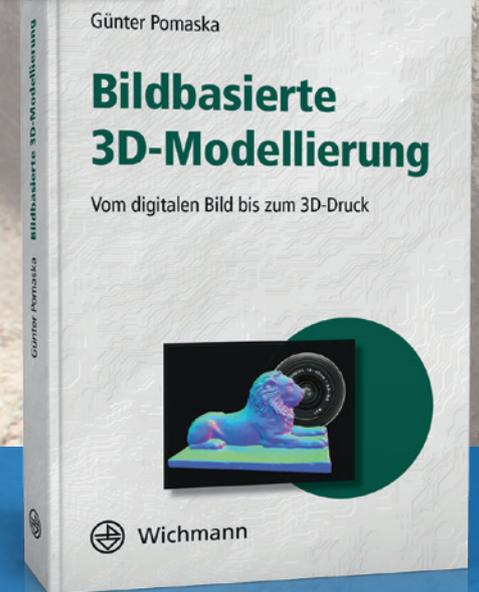


Wichmann



Landmanagement
Geoinformationssysteme
Fernerkundung
GIS
Photogrammetrie
Geodateninfrastruktur
Digitale Bildverarbeitung
ArcoGIS
Kataster
Vermessung
Verkehrsplanung
Visualisierung
GIScience
Geodaten

NEU



Günter Pomaska

Bildbasierte 3D-Modellierung

Vom digitalen Bild bis zum 3D-Druck

 Wichmann

2016

252 Seiten

49,- € (Buch/E-Book)

68,60 € (Kombi)



Technikwissen punktgenau:

Nutzen Sie die Vorteile der Dreidimensionalität für Ihr Projekt!

Vom Replikat einer Statue bis zur Rekonstruktion eines Bauwerks – umfassende Betrachtung der Anwendungsmöglichkeiten von bildbasierter 3D-Modellierung im Geo-, Bau- und Planungsbereich. Inklusive kompaktem Einstieg in die Programmierung mit Python.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Das Kombiangebot bestehend aus Buch und E-Book ist ausschließlich auf www.vde-verlag.de erhältlich. Dieses Buch ist für das Studium geeignet.

Bestellen Sie jetzt: (030) 34 80 01-222 oder www.vde-verlag.de/160982

