



Forschungsbereich Informatisierung und Vernetzung der Welt

Emerging E-Business Laboratory

EEB Lab

EEB Lab

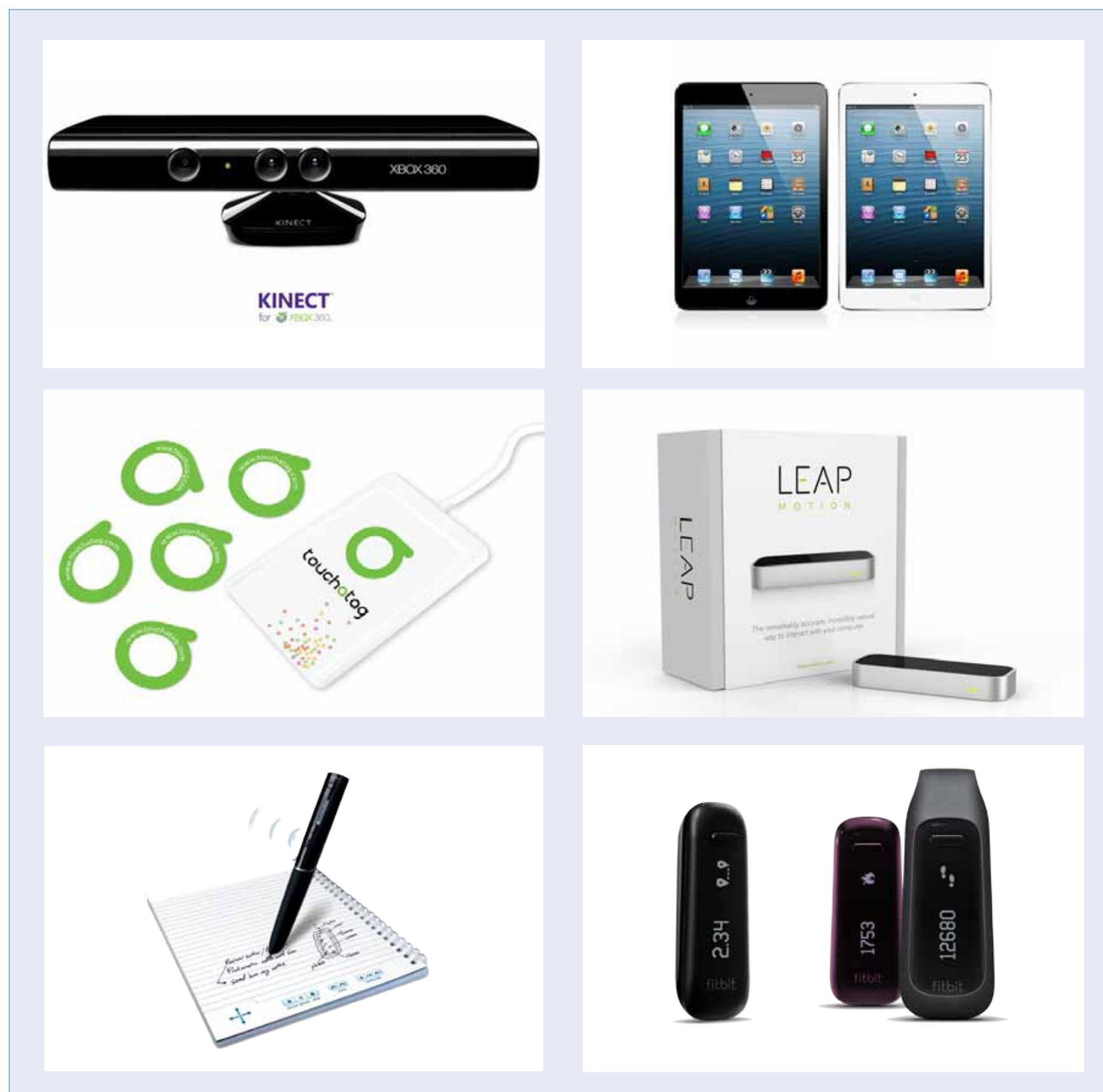
Studierende können im Emerging E-Business (EEB) Lab neuartige Technologien aus den Bereichen Ubiquitous Computing für Innovationsprojekte und die Entwicklung von technologiebasierten Geschäftsideen nutzen.



Von Seiten des Seminars stehen fachliche Unterstützung durch die wissenschaftlichen Mitarbeiter und ein kompetentes Netzwerk von Forschern und Unternehmen zur Verfügung. Die Nutzung ist kostenfrei.

Emerging Technologies

Den Studierenden steht ein breites Sortiment an neuartigen Technologien und Devices zur Verfügung, darunter Effektoren (z.B. mobile Thermotransferdrucker, Miniprojektoren), Sensor- und Identifikationstechnologie (NFC,



RFID, Scanner) und ausgewählte innovative Produkte (z.B. Smartpens) und diverse Developer-Kits namhafter Unternehmen. Studierende können auch auf einen Bestand von iOS-, Android- sowie Windows-Smartphones und Tablets zurückgreifen, die teilweise aus Studienbeiträgen finanziert sind. So können ambitionierte Projekte beispielsweise für kontextbasierte, mobile Services entwickelt und getestet werden.

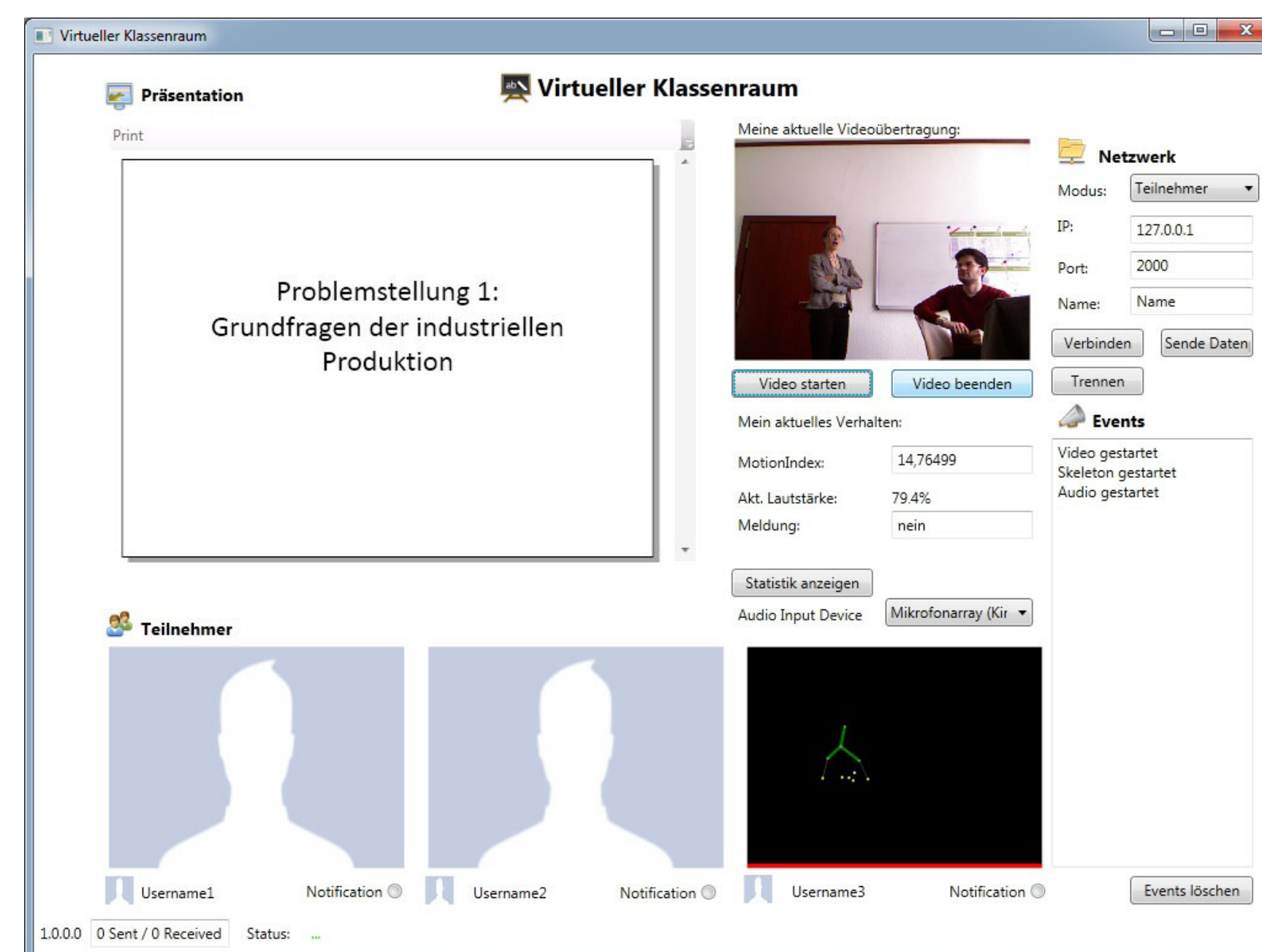
Studentische Projekte

Das EEB Lab ist eingebunden in das Lehrangebot des Seminars für Wirtschaftsinformatik und Informationsmanagement: Im Rahmen der Lehrveranstaltung *Emerging E-Business* entwickeln die Studierenden jedes Jahr inno-

vative Ideen und implementieren Prototypen. Einige Beispiele aus den vergangenen Jahren sind:

Virtual Classroom

Das „virtuelle Klassenzimmer“ ist ein Projekt, in dem Teilnehmer über das Internet zusammen unterrichtet werden können. Mit der Microsoft Kinect, die in jedem Zimmer zum Einsatz kommt, werden neben Video- und Audioübertragung auch Verhaltensmuster (Aktivität, Langweile, Meldung) erkannt.

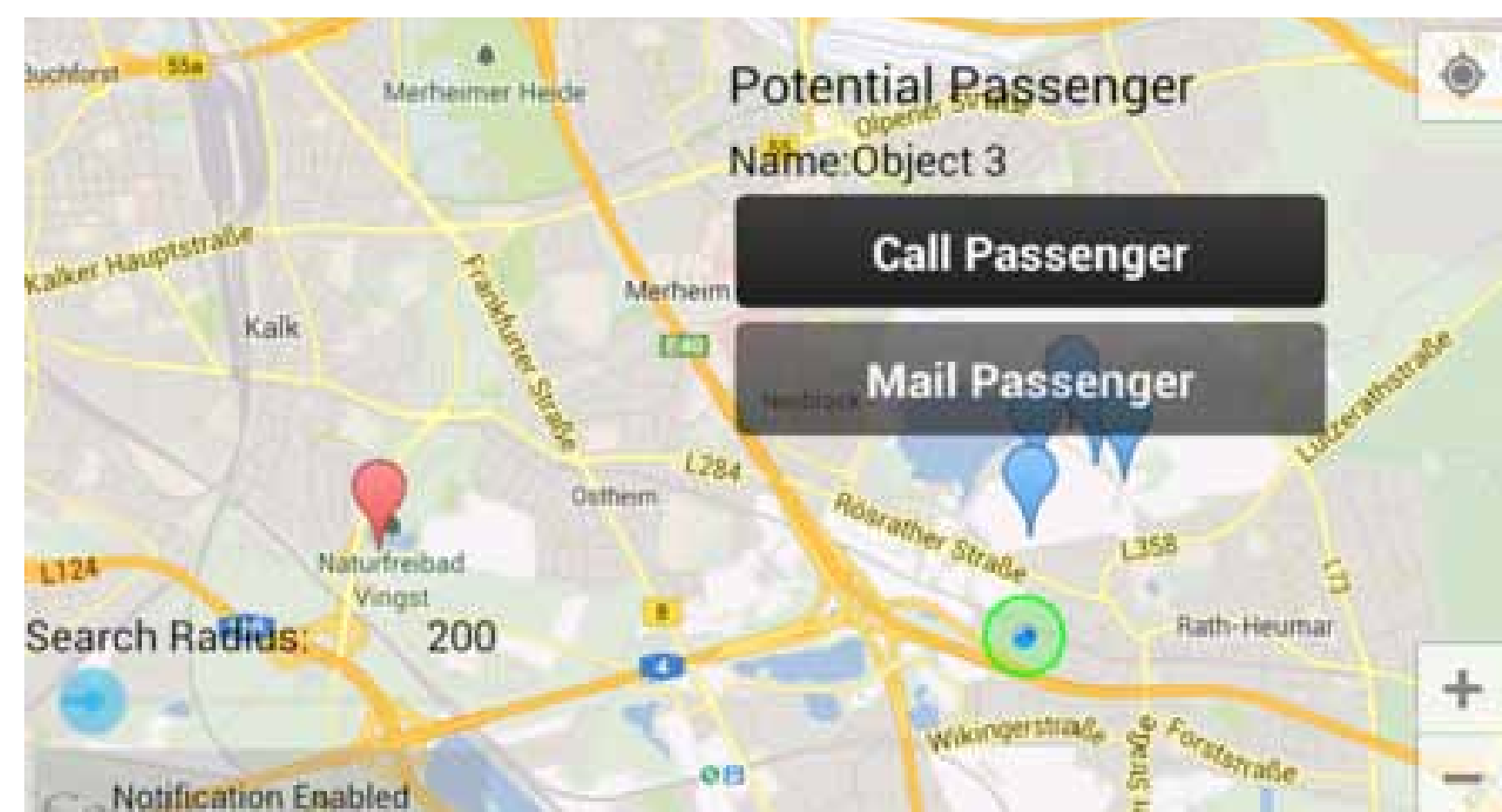


Einsatzmöglichkeiten gibt es im Bildungssektor so wie im Schulungsbereich. Für die Benutzer ergibt sich der Vorteil, dass die Teilnahme an den Schulung bequem von zu Hause möglich ist. Dozenten können außerdem am Ende ihre Veranstaltung auswerten und erkennen, bei welchen Themen die Teilnehmer weniger aktiv sind und so zukünftige Schulungseinheiten verbessern.

2012 by Daniel Döppner, Marius Franke, Fabian Nevries, Benjamin Wäms

Piggyback

In diesem Projekt wurde eine Android App zur ad-hoc Vermittlung von Mitfahrgelegenheiten geschrieben. Ziel der App ist eine bessere und zielführende Bewirtschaftung und Ausschöpfung der Ressource „eigenes privates Auto“ und eine Verringerung des Verkehrsaufkommens. Personen, die in einem Auto unterwegs sind, bekommen andere Personen die ohne Auto (beispielsweise zu Fuß oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln) das gleiche oder ein benachbartes Ziel erreichen möchten, auf einer Karte (Google Map) angezeigt. Der Fahrer kann mittels weniger Klicks diese Personen kontaktieren (per E-Mail, per Anruf) und diesen dann anbieten, sie mitzunehmen.



Der Fahrer erhält einen Obulus für die Auslastung der eigenen Ressource „Auto“ ohne seine Flexibilität durch langfristig im Voraus offerierte und festgelegte Fahrten zu schmälern. Der Mitfahrer profitiert durch signifikant kürzere Fahrzeiten im Vergleich zu den öffentlichen Verkehrsmitteln oder dem Fußweg und spart im Gegensatz zur Nutzung eines Taxis Geld.

2013 by Gregor Kleiber, Caroline Meures, Sven Müller

Weitere Projektbeispiele

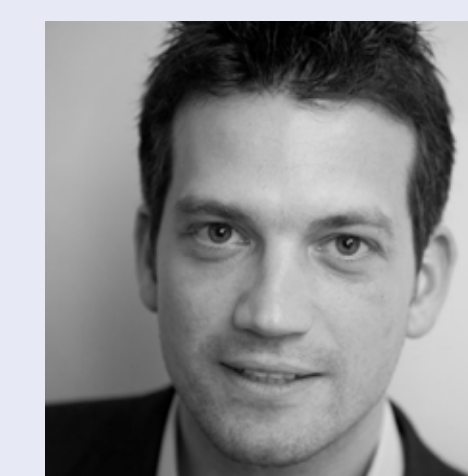
- **QR Orientierungshilfen:** Verwendung von QR-Codes auf Türschildern zur Bereitstellung aktueller Informationen
- **Allergie-App:** App zur personenbezogenen bzw. individuellen Pflege und Verwaltung von Allergien sowie Prüfung von Lebensmitteln auf die hinterlegten Inhaltsstoffe.
- **Smartfridge:** App zur Erfassung von eingekauften und verwendeten Lebensmitteln zur Schaffung eines besseren Überblicks über die eigenen Lebensmittelvorräte.
- **Android App für Köln (Barfinder):** Android-App, die über das Restaurant- und Barangebot in der Umgebung informiert und es Inhabern ermöglicht, Angebote an Nutzer in der Nähe zu senden.
- **Pflegedashboard:** Dashboard zur automatisierten Erfassung und Konsolidierung von bewegungsbezogenen Sensordaten zur Unterstützung des medizinischen Personals.
- **Lost-and-Found Community:** Community-App zum bluetooth-basierten Suchen und Finden von (mittels Stick-N-Find getaggten) und als verloren gemeldeten Gegenständen.

Weitere Informationen

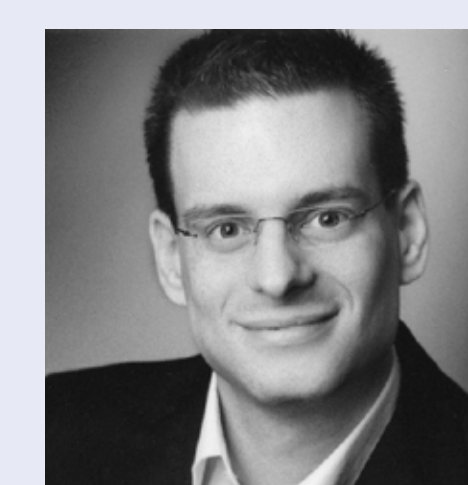


Gerne besuchen Sie unsere Webseite: <http://www.wim.uni-koeln.de/eeb-lab.html>

Ansprechpartner



Dipl. Wirt.-Inf. Marc Egger
egger@wim.uni-koeln.de
Tel.: +49 221 470-5325



Dipl. Wirt.-Inf. Martin Petzold
petzold@wim.uni-koeln.de