

KoBeLu

Kontextbewusste Lernumgebung für die Aus- und Weiterbildung



Bildquelle: ©UID, <http://www.kobelu.de/>

Im Projekt KoBeLu wurde eine praxisorientierte und kostengünstige Lern- und Anleitungsumgebung für die Aus- und Weiterbildung entwickelt, in der individuell angepasste Informationen, z.B. zu Elektronikbauteilen, sobald man sie berührt, direkt in den Arbeitsbereich projiziert werden. Durch Gamification-Ansätze (spielerische Anreicherung der Aufgaben) wird zusätzliche Motivation geschaffen. Die Kombination von interaktiver Projektion, Gestensteuerung, Emotions- bzw. Stresserkennung - unter Berücksichtigung des Datenschutzes - sowie Handlungsorientierung und spielerischem Ansatz macht Lerninhalte tatsächlich „begreifbar“. (Stand: Juli 2021)

Aufgabengruppe	Lernunterstützung
Technologische Voraussetzungen	Kamera, Bewegungssensoren
KI-Komponenten	Sensorbasierte Objekt- und Bewegungserkennung
Einordnung der KI-Komponenten in das Periodensystem der KI	General Recognition, Face Recognition, Data Analytics
Unterstützung bei Beeinträchtigungen	Lernbehinderung, evtl. psychische Behinderung
Grundvoraussetzungen bei Nutzenden	Lesefähigkeit, kognitive Kompetenzen
Einsatzart	Arbeitsplatzgebunden, stationär
Selbstbestimmung und Autonomie	Selbstständige, unbegleitete Anwendung
Möglicher persönlicher Mehrwert	Mobilität, persönliche Unabhängigkeit und Selbstbestimmung
Mögliche Einsatzgebiete	Aus- und Weiterbildung (branchenübergreifend)
Reifegrad	Abgeschlossenes Projekt, keine Angabe zur Verfügbarkeit
Kosten	Keine Angabe zu Verfügbarkeit und Kosten
Weitere Informationen	http://www.kobelu.de/ www.ki-assist.de/wissen/kuenstliche-intelligenz/periodensystem-ki.de/