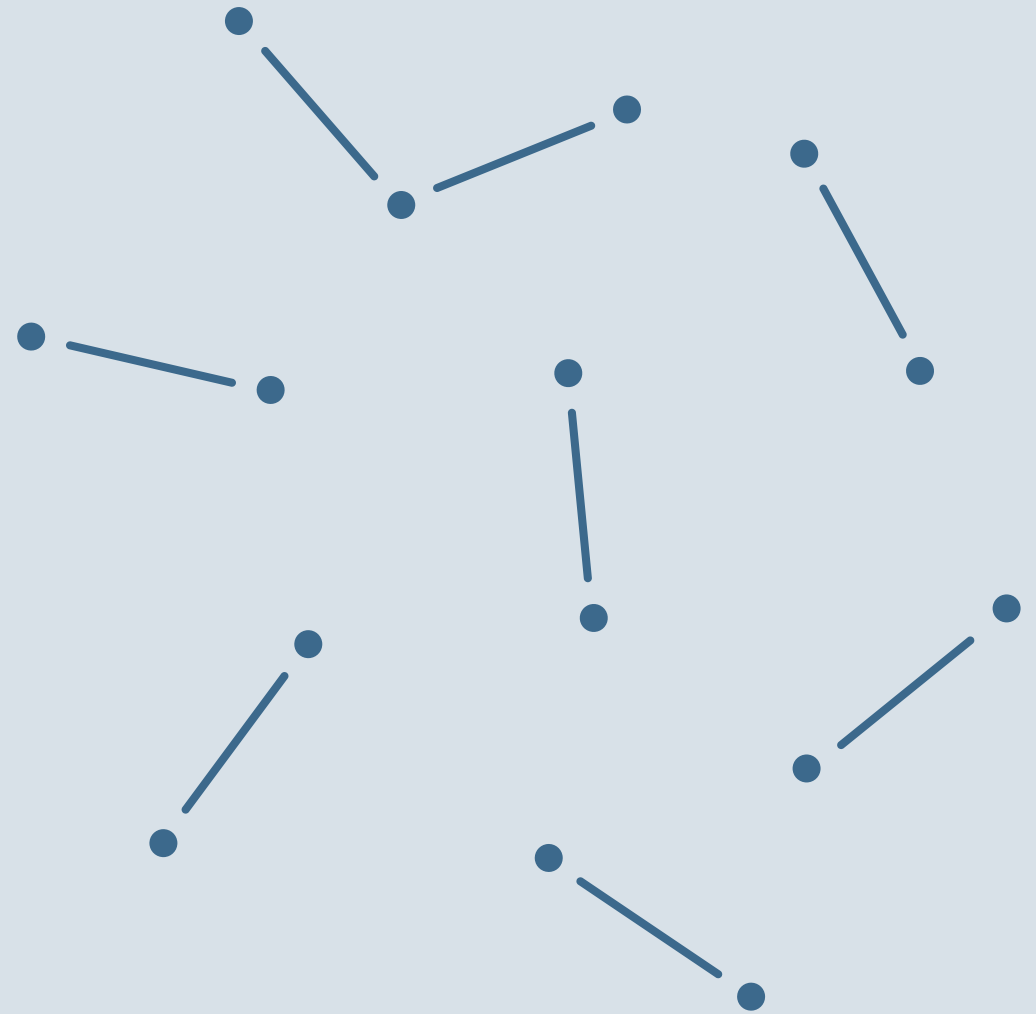


EINHEIT 2

Mein erstes Smartphone

Ablauf: Mein erstes Smartphone

- Deine Lieblings-Apps
- Das erste Smartphone als Alleskönner
- Teste dein Wissen beim Smartphone-Zirkel
- Virtual Reality und 360-Grad-Fotos
- Baue deine eigene VR-Brille
- Deine Ideen für ein 360-Grad-Bild
- Dein Schnappschuss
- Deine Meinung ist gefragt



Hinweis: Das Gender-Sternchen (*) soll bedeuten, dass jeder, egal welchem Geschlecht er / sie sich zugehörig fühlt, angesprochen wird.

Deine Lieblings-Apps



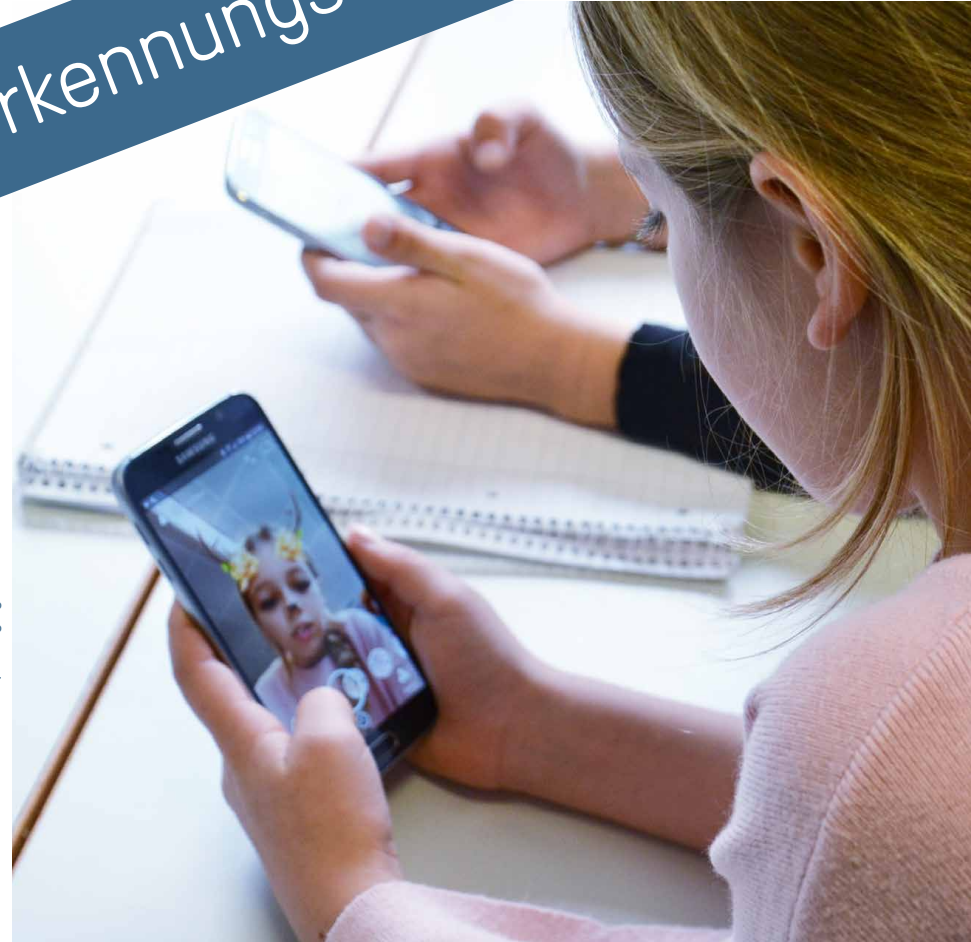
CCO Christian Wiediger_unsplash

Das Smartphone als Alleskönner

Gesichtserkennungssensor

- Die charakteristischen Merkmale des Gesichts werden anhand eines Bildes bestimmt.
- Kommt z. B. bei der Face-ID oder bei Gesichtsfiltren zum Einsatz.

CCO JFF-Institut für Medienpädagogik



Das Smartphone als Alleskönner

GPS-Sensor

- Bestimmung der aktuellen Position, der Geschwindigkeit und der Bewegungsrichtung
- z. B. für die Ermittlung des Standorts zentral

CC0 Jamie Street_unsplash



Das Smartphone als Alleskönner

- Bewegungen des Smartphones können auf der x-y-z-Achse erkannt und ausgewertet werden.
- Erkennt z. B., wie das Handy gehalten wird.

Beschleunigungssensor

© Ivana Cajina_unslash



Das Smartphone als Alleskönner

- Sensor zur Aufnahme der Drehgeschwindigkeit
- Erfasst, um welchen Winkel sich ein Körper in einer bestimmten Zeit gedreht hat.
- Daran lässt sich die Drehgeschwindigkeit ablesen.
- Ist z. B. zentral für die Steuerung in Spielen.

Der Rotationssensor

CC0 nikita kachanovsky_unsplash



Teste dein Wissen beim Smartphone-Zirkel

- Viel Spaß beim Testen der unterschiedlichen Smartphone- Stationen!
- Pro Station hast du 20 Minuten Zeit.
- Bitte mach dir zu den Fragen der jeweiligen Station eine kurze Notiz.

Virtual Reality und 360-Grad-Fotos



CCO Don Stone_unsplash



CCO Matthew Kwong_unsplash

Virtual Reality (VR)

- VR ist eine computergenerierte Welt, in der Nutzer*innen mithilfe einer VR- Brille und Controllern agieren können.
- Immersion: vollkommenes Eintauchen in die virtuelle Welt
- Interaktion: Benutzer*innen nehmen in Echtzeit an virtueller Umgebung teil.
- Imagination: durch Vorstellungskraft entsteht das Gefühl, Teil der virtuellen Welt zu sein.
- vielfältiger Einsatz von VR z. B. bei Games, Weiterbildungen oder Phobien



CC0 Insung Yoon_unsplash

Podcast: Die Vor- und Nachteile von Virtual Reality



JUGEND
REDAKTION

In der Virtuellen Welt durfte Maimouna schon einige faszinierende Erfahrungen sammeln – zum Beispiel stand sie vor der Aufgabe, eine tickende Zeitbombe zu entschärfen. Davon berichtet sie im Podcast, der sich um die Vor- und Nachteile von Virtual Reality dreht.



360-Grad-Foto

- Zeichnet die Umgebung vollständig auf.
- Zeigt nicht nur eine Kameraperspektive.
- Aus Blickwinkel einer ganz anderen Ebene aufgenommen.
- Bei Betrachtung des Bildes Gefühl, mittendrin zu sein.

CC0 Don Stone_unsplash

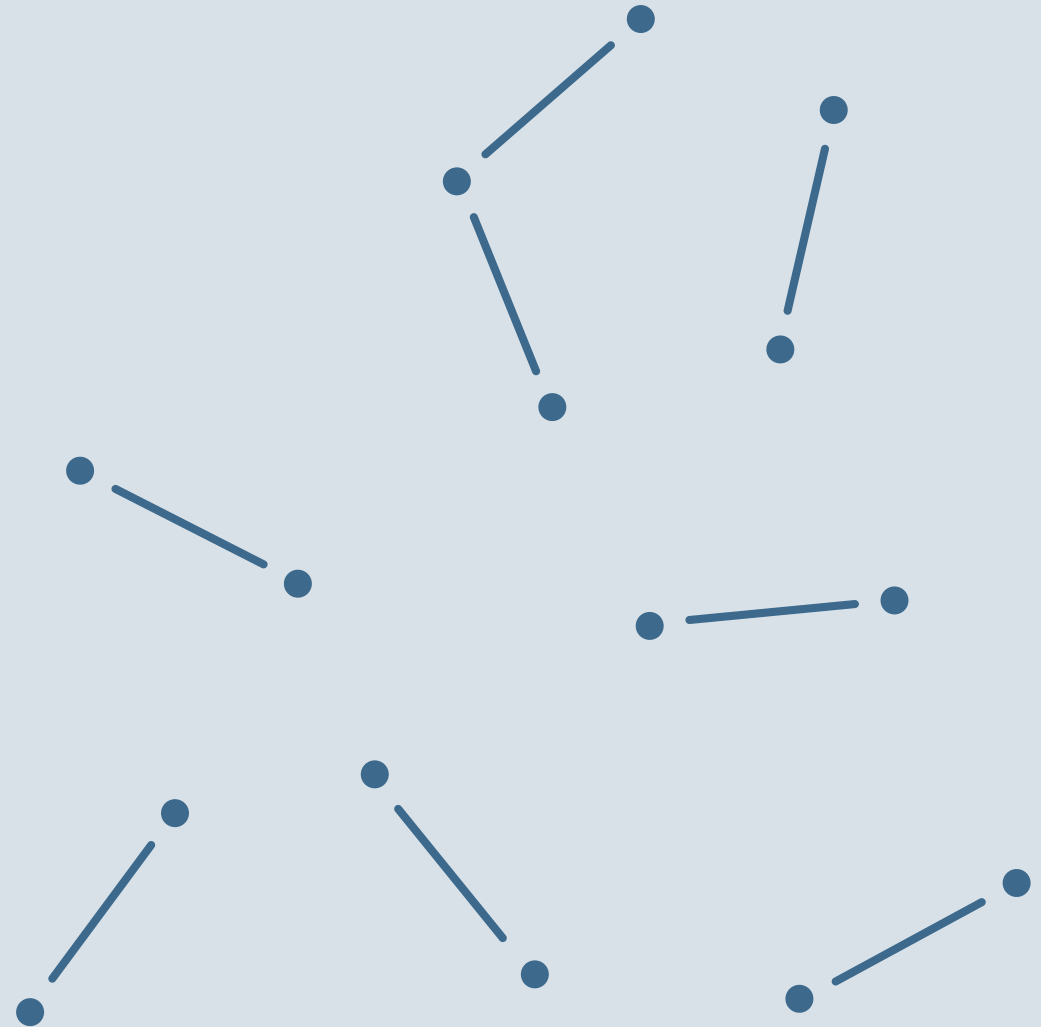


Baue deine eigene VR-Brille



Deine Ideen für ein 360-Grad-Bild

- Deine Beispiele sind gefragt: Stell Situationen mit dem Smartphone aus deinem Alltag nach.
- Nimm diese mit einer 360-Grad-Kamera oder einer 360-Grad-App auf.



Dein Schnappschuss

CCO Andrew marc-mueller

webhelm Starterkit
Mein erstes Smartphone

ein Projekt des



In Kooperation mit



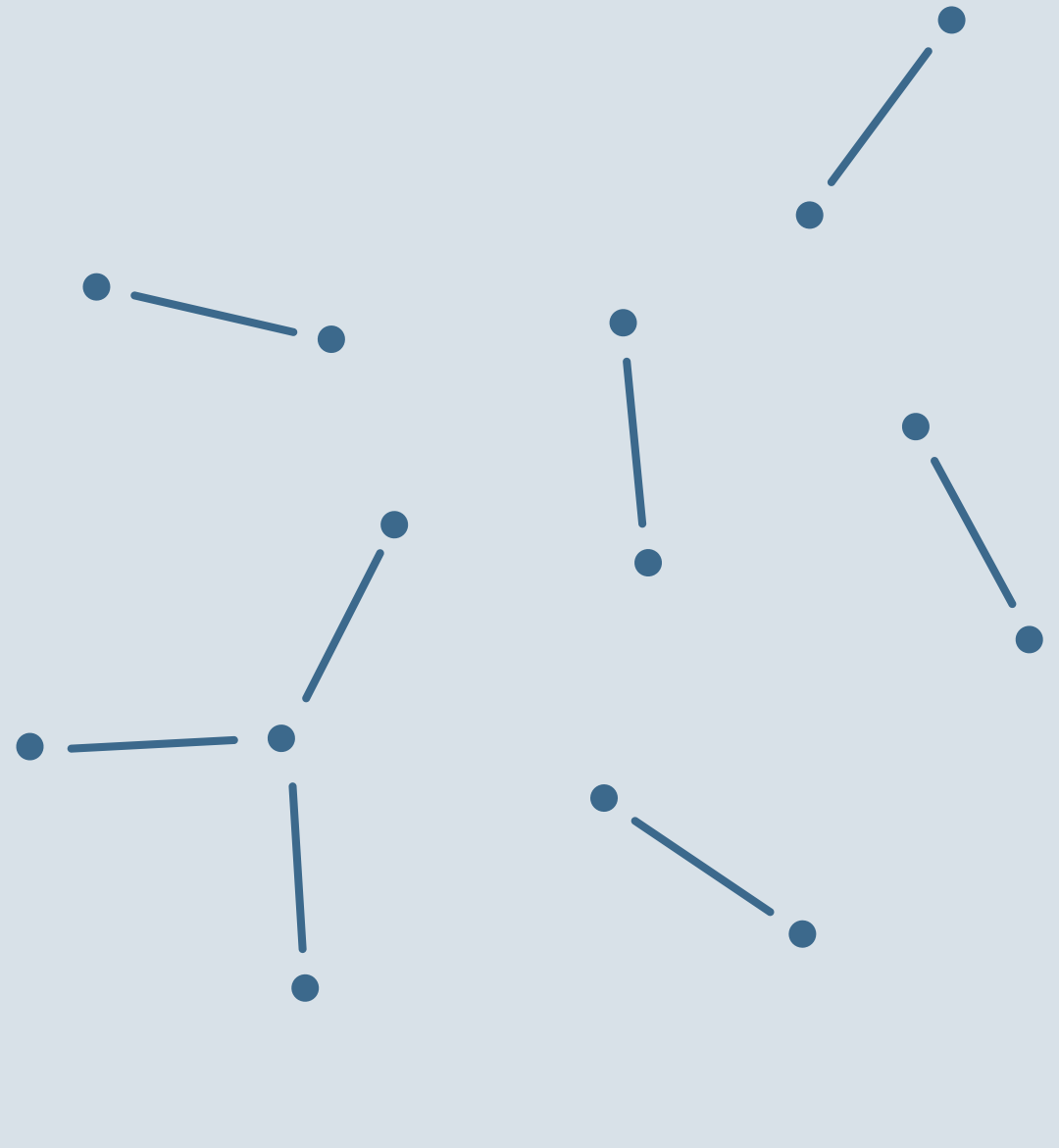
Gefördert durch



Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

Deine Meinung ist gefragt

- Welche Erfahrungen hast du mit der VR-Brille gemacht?
- Hat der Effekt deinen Erwartungen entsprochen?



THE
END