

Auswahl der Benutzungsschnittstellen für Wearable Computer Systeme zur Unterstützung von Arbeitsprozessen im Bauwesen

Christian Bürgy, Wearable Consult, Unterer Burggarten 17, 69221 Dossenheim, Deutschland;
(christian.buergy@wearable-consult.com)

James H. Garrett, Jr, Carnegie Mellon University, Department of Civil and Environmental Engineering, 5000 Forbes Avenue, Pittsburgh, PA, 15213-3890, USA;
(garrett@cmu.edu)

Zusammenfassung

Der Entwurf mobiler IT-Systeme, insbesondere der Entwurf von Wearable Computer Systemen, ist sehr komplex und erfordert Kenntnisse der Informatik und der Elektrotechnik, z.B. für die Softwareentwicklung oder die Hardwarekonfiguration des Systems. Weiterhin werden Kenntnisse aus der Branche verlangt, in der das System zum Einsatz kommen soll. Besonders im Bauwesen ist es erforderlich, dass die Unterstützung durch mobile Informationstechnologien an die Arbeitsprozesse angepasst wird. Im Idealfall kann der Fachingenieur selbst das Wearable Computer System anpassen, ohne einen IT-Experten hinzuziehen zu müssen. In diesem Artikel beschreiben wir ein Modell, das es erlaubt, vorhandenes Entwurfswissen aus baufremden Branchen in neue Projekte im Baubereich zu übertragen. Die Grundlage für dieses Modell ist eine Methodik, die es erlaubt, Einsatzszenarien solcher Wearable Computer Systeme anwendungsneutral und branchenunabhängig zu beschreiben. Somit werden vorhandenes Entwurfswissen und gemachte Erfahrungen zwischen verschiedenen Branchen und Anwendungen übertragbar.