

Gabriele Anderst-Kotsis: Internet der Dinge – Chance & Verantwortung

Welche praktische Bedeutung, aber auch sozialen Auswirkungen mit der Flut an vernetzten Geräten verbunden sind

Seite 4

Duo, Trio, Quattro

Neue Produkt-Kombis für LIVEST-Kunden

Seite 11

Cloud-Computing

Flexible Datennutzung und ihre Vorteile

Seite 14

Spiele-Konsolen

Drei neue Produkte im Vergleich

Seite 16

LIWEST

SO SCHNELL KANN'S GEHEN!

Jetzt Internet mit bis zu **400 Mbit/s**



Erlebe das Testsieger Internet*

liwest.at oder 0800 94 24 24 



*Netflix ISP Speedindex AUSTRIA, Testsieger 7/2016 – 8/2017

Inhalt

4 „Internet der Dinge“ – Chance & Verantwortung

Welche Bedeutung und Auswirkungen die Linzer Forscherin sieht



14 Flexible Datennutzung in der „Cloud“

Wie Cloud Computing Nutzen bringt und was zu beachten ist



16 Neue Spielekonsolen

Was Nintendo Switch, Playstation PS4 Pro und Xbox One X können



22 Da ist Internet drin!

Neue Geräte im „Internet der Dinge“



11 LIWEST Duo, Trio, Quattro: Kombinieren und sparen

12 Glück und Hass im Internet

13 Kindererziehung per App

18 Das geheime Netz: „Deep Web“ & „Dark Web“

19 Facebook weiß, wann es Liebe ist

20 Tücken beim Online-Dating

21 Mit der „IT Summer School“ ins Digitalzeitalter

TIPPS: Muse-App – 13/Record Bird-App – 15/Gewinnspiel – 17

IMPRESSUM: Kundenmagazin der LIWEST Kabelmedien GmbH, Ausgabe 04/17, Für den Inhalt verantwortlich: LIWEST Kabelmedien GmbH, Lindengasse 18, 4040 Linz, office@liwest.at, www.liwest.at,

Redaktion LIWEST: Simin Laknejadi, Philipp-Thomas Müller, Ruth Empacher, Sabine Felner, Sabrina Wappel

Gestaltung, Text, Grafik: naderer communication / Fotos: Kurt Hörbst, istockfoto, LIWEST, naderer communication

Stand: Dezember 2017. Änderungen, Satz- und Druckfehler vorbehalten.



Die beiden LIWEST-Geschäftsführer Günther Singer und Stefan Gintentreiter

Achten Sie auf den Inhalt!


Was bekomme ich für mein Geld?

In vielen Bereichen des täglichen Lebens vergleichen Menschen ihre Kosten, z. B. beim Einkauf, bei Zinsen oder Miete. Zur Orientierung gibt es unabhängige Preisvergleiche oder klare Richtlinien für die Preisbildung. Seit Kurzem gilt dies auch fürs Internet. Damit haben Institutionen und Politik auf die wachsende Kritik an der Diskrepanz zwischen beworbener und tatsächlicher Internetgeschwindigkeit reagiert.

Transparenz für den Kunden

Die EU-Verordnung „Telecom Single Market“ (kurz TSM) will die Netzneutralität als Grundprinzip des offenen Internets sicherstellen. Damit verbunden ist eine Verpflichtung aller Telekombetreiber zur präzisen Information, welche Leistung ein Breitband-Internetangebot erbringt. Der Kunde sieht den Unterschied zwischen beworbener, minimaler und maximaler Bandbreite eines Produktes.

Volle Leistung im gesamten Netz

LIWEST hat die TSM-Verordnung sofort umgesetzt. Unsere Internetprodukte funktionieren seit 20 Jahren über Glasfaser, sind zuverlässig in der Qualität und werden seit jeher transparent dargestellt. Unsere Bandbreiten gelten im gesamten Versorgungsgebiet, egal ob am Land oder in der Stadt. Der Kunde erhält dank TSM einen klaren Überblick, was er für welches Geld bekommt, und kann Anbieter somit leichter vergleichen. Informieren Sie sich über unsere Produkte – unser Team steht Ihnen gerne zur Verfügung! 

Wir müssen die Ausbildung umstellen, die Technologien verstehen und beherrschen.

”

“

Gabriele Anderst-Kotsis



Gabriele Anderst-Kotsis

„Internet der Dinge“ – Chance und Verantwortung

Internet 8,4 Milliarden vernetzte Geräte weltweit zählen aktuell zum „Internet der Dinge“ – Tendenz stark steigend. Ob Sensoren in Fahrzeugen, ob Heizungssteuerung oder Fitnessarmband: Immer mehr „Dinge“ bieten uns im Alltag ihre Hilfe an. Technische Chancen und praktische Bedeutung, aber auch soziale Auswirkungen und menschliche Verantwortung analysiert die Linzer Forscherin Gabriele Anderst-Kotsis.

Weltweite Spitzenforscher in Linz

Vor wenigen Wochen haben sich mehr als 200 weltweit führende Köpfe zur „7. Internationalen Konferenz über das Internet der Dinge“ getroffen. Nach Austragungsorten wie Tokio, Seoul, Zürich, Stuttgart, dem chinesischen Wuxi oder dem US-amerikanischen MIT in Cambridge konnte die Konferenz heuer an die Linzer Johannes Kepler Universität geholt werden. Gelungen ist das den renommierten und bestens vernetzten Linzer Wissenschaftlern Alois Ferscha und Gabriele Anderst-Kotsis. Die Konferenz ist binnen weniger Jahre zum führenden Treffpunkt von visionären akademischen

Forschern und Praktikern aus Industrie und Wirtschaft geworden. Auf dem Programm standen hochkarätige Vorträge, Workshops, Vorführungen sowie Kunstprojekte. Parallel wurden 21 Forschungsarbeiten aus 15 Staaten vorgestellt, die das vierzigköpfige Programmkomitee ausgewählt hatte.

Milliarden vernetzte Geräte

Von hoch technisierten selbstfahrenden Autos bis hin zu simplen Babyphones: Die Vielfalt und Geräteanzahl im „Internet der Dinge“ (englisch „Internet of Things“, kurz „IoT“) steigt sprunghaft. Für 2016 ermittelte ►

Gabriele Anderst-Kotsis ist Professorin für Informatik an der Johannes Kepler Universität (JKU) Linz. Hier leitet sie das Institut für Telekooperation und die Abteilung für kooperative Informationssysteme. Sie war außerdem Vizerektorin für Forschung und Frauenförderung. Frühere wichtige Stationen waren Diplom- und Doktoratsstudium mit Auszeichnung an der Universität Wien, wo sie im Jahr 2000 für das Fach Informatik habilitiert wurde, sowie Gastprofessuren in Wien, Linz und Kopenhagen. Ihre Arbeiten wurden vielfach ausgezeichnet; die Liste ihrer Publikationen umfasst alleine 13 Seiten, hinzu kommen zahllose Vorträge sowie Projekte. Gabriele Anderst-Kotsis ist verheiratet und wohnt in Linz.



Weltweite Experten aus Forschung und Industrie haben sich kürzlich an der Johannes Kepler Universität Linz zur „7. Internationalen Konferenz über das Internet der Dinge“ getroffen.

das in der Marktforschung der Informationstechnologie führende US-Institut Gartner weltweit 6,4 Milliarden vernetzte IoT-Geräte. Heuer gibt es schon 8,4 Milliarden und für 2018 werden 11,2 Milliarden Geräte prognostiziert. Als solche zählt Gartner jene Geräte, die eine eigene IP-Adresse haben und somit via Internet abrufbar und steuerbar sind. Zwei Drittel aller Produkte werden in China, den USA und Westeuropa installiert. Den Umsatz mit den Geräten sowie den dort aufgesetzten Software-Dienstleistungen taxieren die Forscher für heuer auf knapp 2 Milliarden Dollar.

Massive Veränderungen im Alltag

Gabriele Anderst-Kotsis definiert das „Internet der Dinge“ kurz und bündig als eine „Unzahl von technischen Dingen mit der Möglichkeit der Vernetzung und des Informationsaustausches – zur Unterstützung von Menschen“. Beispielsweise bewirkt es starke Veränderungen in der Mobilität oder in der Arbeitswelt. „Ich fahre nicht gerne Auto“, erzählt Anderst-Kotsis, „aber die Industrie ist sehr innovativ und bringt Neuerungen aus dem Internet der Dinge rasch an den Kunden. Die vernetzte Kommunikation im Auto sorgt etwa für höhere Sicherheit. Ich würde gerne in einem selbstfahrenden

Auto sitzen.“ Auch in der Arbeitswelt bringe das Internet der Dinge massive Umbrüche. Bestimmte Arten von Aufgaben, stereotype Abläufe werden nicht mehr von Menschen erledigt, was auch Arbeitsplätze koste. „Daher müssen wir die Ausbildung umstellen. Wir müssen die Technologien verstehen und beherrschen“, betont die Forscherin. „Die Technik kann viel lernen, aber nicht Menschlichkeit, Vertrauen, Wohlwollen. Das wird zu neuen Berufen führen. Die Menschen sind gefordert sich weiterzubilden. Das bedeutet, auch Kindern einen vertrauensvollen Umgang zu vermitteln.“

Vernetzung als Topthema

Gabriele Anderst-Kotsis hatte bis zu ihrer Matura an einem Wiener Bundesgymnasium keinerlei Informatik-Ausbildung, aber beispielsweise noch Latein. Durch ein Programmier-Praktikum kam sie erstmals mit der IT-Welt in Berührung, „mit bernsteinfarbener Schrift auf schwarzem Bildschirm“. Sie erinnert sich auch genau an ihren ersten Einstieg ins Internet: „Das war in einem dunklen Kammerl am Wiener Institut für Statistik und Informatik. Der PC war über Modem mit einem gelben Kabel zum Internet verbunden. Da habe ich eine Website für das Institut und meine erste persönliche Website gebaut, mit Informationen über mich und mit einem blau eingefärbtem Porträtfoto im Hintergrund.“ Ihren Studienabschluss schaffte sie mit Auszeichnung und mit einem Programm, das damals Stunden brauchte, um Computer miteinander zu vernetzen. ▶



Gabriele Anderst-Kotsis

persönlich

Fragen und Antworten

Wohin würden Sie morgen früh verreisen?

Rom

Lieblingsmenü im Lieblingslokal?

Buffet – ich mag die Vielfalt, wo ich etwas aussuchen kann.

Feueralarm: Was retten Sie mit zwei Händen?

Die Menschen um mich herum

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?

Neugierde – wenn das ein Fehler ist.

Welches Talent würde man Ihnen nicht zutrauen?

Ich hoffe, dass man mir alles zutraut.

Welche Internetseite besuchen Sie NICHT für Ihren Beruf?

Da kann ich fast nicht trennen, denn mein Beruf ist auch mein Hobby.

Wann waren Sie am glücklichsten?

Jetzt gerade

Welche Erfindung bewundern Sie am meisten?

Die muss erst gemacht werden.

Mit wem möchten Sie an der Hotelbar etwas trinken?

Johannes Kepler

Und worüber reden?

Was er darüber denkt, dass er der Namensgeber unserer Universität ist.



Ergänzen Sie zehn Sätze!

In meinem Kühlschrank findet sich immer ... **Prosecco.**

Thema des letzten Tischgesprächs war ... **Fußball – mein Mann ist hobbymäßig Trainer in Amaliendorf (NÖ).**

Ich wäre gern für einen Tag ... **eine Ente im Wiener Stadtpark, gefüttert, sonnig, vergnügt.**

Meine größte Schwäche ist ... **Neugierde.**

An meinen Freunden schätze ich am meisten ... **Humor.**

Meine Lieblingsbeschäftigung ist ... **Leben.**

Mein wichtigster Lehrmeister ist ... **meine Mama.**

Meine Lieblingssendung im Fernsehen ist ... **die „Sendung mit der Maus“.**

Am meisten verabscheue ich ... **Ignoranz und Unintelligenz.**

Ich bin erfolgreich, weil ... **ich ehrgeizig und zielstrebig bin.**

Daten dürfen nicht jemandem als Eigentum gehören. Es braucht klar formulierte Bürgerrechte, die uns schützen.

“

Gabriele Anderst-Kotsis

Was die Forscherin persönlich nutzt

Heute arbeitet die Professorin vorwiegend auf Tablet und Smartphone. „Es vergehen keine zwei Stunden, wo ich nicht etwas nachlese, Mails checke oder Arbeiten erledige. Das Internet ist eine unverzichtbare Quelle. Ich bin etwas unrund, wenn die Verbindung nicht funktioniert“, schmunzelt Anderst-Kotsis. In den sozialen Medien ist sie relativ passiv. „Ich überlege mir sehr genau, was ich poste.“ Bei der Urlaubslektüre bevorzugt sie das analoge Buch, mit Krimihelden wie Brunetti und Eberhofer oder Romanen aus aller Welt: „Ich möchte nicht auf das Gefühl des Blätterns verzichten und mag es auch zu sehen, wie viel mich noch erwartet.“ Das „Internet der Dinge“ hat bei ihr mit einem geschenkten Fitness-Armband Einzug gehalten. „Schrittzähler, Kalorienzähler, Prozentangabe der Tagesaktivitäten – das finde ich sehr motivierend.“ Was sie besonders originell findet, aber selbst nicht wirklich nutzen würde, ist ein gerade vorgestellter IoT-Prototyp: ein Bett mit integrierter Sensorik, das erkennt, ob die schlafende Person betrunken ist und diese vor dem Herausfallen schützt.

Verantwortung übernehmen

In Zukunft wird die Leistungsfähigkeit von Computern immer stärker werden, auch von kleinsten Geräten – bei gleichzeitig sinkenden Kosten. Das Internet der Dinge wächst vor allem dank besserer Vernetzung, intelligenter Geräte und der Nachfrage nach Daten.

In vielen Alltagsgegenständen werden neue Sensoren eingebaut. Deren Verbindung hat ein enormes wirtschaftliches Potenzial. Die Angst, dass wir wie in Science-Fiction-Filmen eines Tages von Maschinen bzw. künstlicher Intelligenz beherrscht werden könnten, teilt Gabriele Anderst-Kotsis nicht. Sie sieht sich zwar als Technikerin, forciert aber auch bewusst die Diskussion über rechtliche, soziale und gesellschaftliche Themen. Sie verlangt, dass der Mensch seine Verantwortung wahrnimmt, gerade in kritischen Fragen. „In Autos sind schon jetzt viele Assistenzsysteme eingebaut. Nehmen wir an, es passiert ein Unfall: Wer im Auto soll am meisten, wer am wenigsten davon betroffen sein – Fahrer, Beifahrer, Kinder am Rücksitz? Die Entscheidung trifft nicht eine Maschine, sondern das muss der Mensch verantworten. Diese Entscheidungen werden dann kulturell auch akzeptiert.“



Bewusstsein und Rechte stärken

Die rasche Weiterentwicklung von Netzwerktechnologien und die Nutzung von internetbasierten Informationen machen es möglich, die Welt immer genauer zu erfassen, Abläufe vorherzusagen und Dinge zu kontrollieren. Angst sei aber auch angesichts riesiger Datenmengen fehl am Platz. „Bewusstsein ist die richtige Einstellung“, betont die Wissenschaftlerin. „Daten über Menschen wurden immer schon gesammelt und verwendet, auch vor dem Digitalzeitalter. Die Angst entsteht aus der Unsicherheit und dem Unwissen, wo etwas gespeichert ist. Große Konzerne wissen viel, und wir sind uns dessen nicht bewusst.“ Daher fordert Anderst-Kotsis: „Daten dürfen nicht jemandem als sein alleiniges Eigentum gehören. Es braucht klar formulierte Bürgerrechte, die uns schützen. Dieses Recht muss auch exekutierbar sein.“ Problematisch sei es, Daten auf Vorrat zu sammeln. „Die Neugierde ist eine wichtige Eigenschaft. Aber zu viele Daten können auch zu absurden Korrelationen ▶



Fotos: Kurt Horbst für LIWEST

Gabriele Anderst-Kotsis fordert, dass die letzte Verantwortung nicht bei der Technik, sondern beim Menschen liegt.

führen. Oft wäre es sinnvoll, weniger zu nehmen und das dafür besser zu interpretieren.“

Sicherheit bei einem Blackout

Schließlich geht es auch darum, die Systeme möglichst ausfallsicher zu machen. Was passiert etwa bei einem Stromausfall oder Blackout? Hermann Maurer, Professor an der Technischen Universität Graz, hat das Szenario vor Jahren in seinem Science-Fiction-Roman „Das Paranetz“ verarbeitet: Im Jahr 2080 bricht „das Netz“ zusammen und weltweit totales Chaos aus. Der Roman zeigt sowohl eine realistische Bedrohung als auch potenzielle Lösungen realistisch auf. „Wir machen uns von der Technik abhängig“, warnt Gabriele Anderst-Kotsis. „Wir brauchen auch einen stärkeren Schutz vor böartigen Angriffen. Denn es gibt offenbar Gruppen von Menschen, die unsere Technologien für Negatives ausnützen möchten. Die perfekte Sicherheit gibt es aber weder in der Technik noch in der übrigen Welt.“

Dinge ausprobieren – kritisch bleiben

Zu den weiteren Aufgaben der kommenden Jahre gehören Probleme in der Zusammenarbeit unterschiedlicher IoT-Geräte bzw. -Hersteller und in der Standardisierung über die verschiedenen Technologieebenen hinweg. Dazu kommen Themen wie Datenverdichtung und Entwicklung offener Plattformen, die auch in der IoT-Konferenz diskutiert wurden. „Wir müssen Dinge ausprobieren und ihnen auf den Grund gehen. Dann müssen wir uns fragen: Nützt uns das etwas – und der Gesellschaft? Und wir müssen kritisch bleiben, nicht dem Mainstream hinterhertrampeln.“ Auch in zehn Jahren sieht sich Gabriele Anderst-Kotsis voll in ihrem Beruf, der zugleich ihr Hobby ist. Dabei freut sie sich nicht nur auf zukünftige Studierende und ihre Erfindungen, sondern wünscht sich auch eine engere Verbindung von Universität und Bevölkerung. „Die JKU lädt zu vielen Veranstaltungen oder Vorträgen öffentlich ein – nützen Sie diese Gelegenheiten!“



OÖEHV
LIWEST Eishockey Liga



Alle Termine und Spiele der
LIWEST Eishockey Liga unter

www.ooeehv.at

Die neuen Produkt-Kombinationen von LIWEST sind ideal für die ganze Familie.



LIWEST Duo, Trio, Quattro: Kombinieren und sparen!

LIWEST-Produkte Für alle Stammkunden bringt LIWEST vor Weihnachten ein besonderes Angebot: Wer ein LIWEST Mobil-Produkt* zu seinen bestehenden LIWEST-Produkten dazu kombiniert, spart jeden Monat Geld.

Neues bestellen und sparen

Ab sofort gibt es ein neues Angebot für LIWEST-Kunden: Sie können zu bereits bestehenden Internet-Produkten LIWEST-Mobil-Produkte dazu kombinieren und sparen monatlich. Unter den Bezeichnungen „LIWEST Duo“, „LIWEST-Trio“ oder „LIWEST Quattro“ stehen Kombinationen von 2, 3 oder 4 Produkten zur Auswahl, mit denen man dann 2, 3 oder € 4,- pro Monat spart.

Zwei bis vier Produkte möglich

■ **LIWEST Duo:** Der Kunde hat oder bestellt ein Internet-Solo-Produkt und bestellt jetzt LIWEST Mobil dazu. 1 +1 macht 2, also „LIWEST Duo“. Damit spart man € 2,- monatlich.

■ **LIWEST Trio:** Der Kunde hat oder bestellt beispielsweise ein Kombi-Produkt Fernsehen und Internet und bestellt jetzt ein LIWEST Mobil-Produkt dazu. Zweier-Kombination +1 macht 3, also „LIWEST Trio“. Damit spart man € 3,- monatlich.

■ **LIWEST Quattro:** Der Kunde hat oder bestellt ein „KATi!+“-Produkt, also Fernsehen, Internet und Festnetz, und bestellt jetzt LIWEST-Mobil dazu. Mit diesem „LIWEST-Quattro“ spart man € 4,- monatlich.

Bewährtes bleibt bestehen

Die Vorteile für den Kunden liegen primär darin, dass er für alle von ihm gewünschten Kommunikationsprodukte nur einen Ansprechpartner hat (LIWEST ist der kompetente Partner auch rund um LIWEST Mobil). Alle Kosten sind übersichtlich auf einer Sammelrechnung dargestellt. Den Rabatt bekommt man, solange der LIWEST- UND der Mobilfunkvertrag parallel laufen. Keine neue Bindung: Bei LIWEST Mobil gibt es keine Vertragsbindung, beim bereits bestehenden LIWEST-Produkt bleibt die ursprüngliche Vertragsbindung unberührt. Die Aktion startet rechtzeitig vor Weihnachten und gilt ein Vertragsleben lang. **Mehr Infos zu allen Produkten und Tarifen unter www.liwest.at**

Festnetz-Telefon: An den Festtagen kostenlos!

Am 24., 25. und 26. Dezember können alle LIWEST-Festnetz-Kunden zusätzlich zu den 1.000 Freiminuten im LIWEST-Festnetz auch kostenlos ins österreichische Festnetz telefonieren!

* ein Produkt der LTK Telekom und Service GmbH

Glück und Hass im Internet

Internet Ob heiß geliebte Katzen-Postings oder aggressive Hass-Postings: Vor allem Social-Media-Plattformen sind ideal für die schnelle Verbreitung von Inhalten, die ganz bewusst Emotionen wecken.



Vor allem soziale Medien setzen ganz bewusst auf Emotionen – positive wie negative.

Drei Faktoren entscheiden

Angesichts der wachsenden Reiz- und Informationsüberflutung achten Menschen stärker auf etwas Unbekanntes oder gänzlich Neues als auf etwas, das sie schon einmal gesehen haben. Laut einer Studie des internationalen Online-PR-Unternehmens Fractl entscheiden drei Faktoren über die Weiterverbreitung von Online-Inhalten: positive Gefühle, emotionale Komplexität und Überraschungsmoment.

Katzen regieren das Internet

Am einfachsten funktionieren die positiven Gefühle. Die Sehnsucht nach Freude, Glück und den kleinen Dingen führte in den letzten Jahren dazu, dass ein eigenes Genre weltweit Furore macht: „Cat Content“ (Katzen-Inhalte). Aktuell werden weltweit jede Minute fast Hundert Stunden Katzensvideos auf YouTube hochgeladen. „Cat Content“ macht schätzungsweise fast 15 Prozent aller Internet-Inhalte aus. Katzen-Ehrentage wie der Welt-Katzentag am 8. August werden besonders in den sozialen Medien mit Inbrunst begangen. Katzenfans haben

den „Saturday“ (Samstag) zum „Caturday“ gemacht und posten „Lolcats“ (Katzenbilder mit witzigen Texten).

Katzen als Online-Stars

Einzelne Katzen haben sich zu regelrechten Online-Stars entwickelt. „Grumpy Cat“ wurde sogar zu einer eigenen Marke, die innerhalb der ersten beiden Jahre 84 Millionen Euro Umsatz erwirtschaftete. Weitere Online-Wunder sind der flauschige Zorn-Kater „Colonel Meow“, Regenbogen-Katze „Nyan Cat“, der traurige weiße Kater „Sam“ oder die ewig erstaunte „Banye“. Zum Katzen-Phänomen gibt es auch regelmäßig Ausstellungen und Untersuchungen.

Emotionen bringen Reichweite

Die anderen beiden Faktoren für die erfolgreiche Verbreitung von Inhalten sind laut Studie emotionale Komplexität und Überraschungsmoment. Es gibt sie mit positiven wie negativen Erwartungen, mit Glück oder Hass. Inhalte mit mehr Emotionen haben größere Chancen, von vielen Menschen geteilt zu werden. Dabei neigen vor allem ▶

jüngere Menschen zwischen 18 und 24 Jahren laut Studie weniger zu positiven Emotionen. Sie sind am anfälligsten für kalkulierte „Hass-Postings“.

Geschürter Hass auf Gruppen

Hasspostings sind aggressive, provozierende Beiträge im Internet, in denen Menschen verurteilt und angegriffen werden bzw. Kommentare, mit denen sogar direkt zu Gewalt aufgerufen wird. Häufig richten sich solche Postings gegen Gruppen, z. B. wenn jemand aufgrund seiner Religion, seiner Herkunft, seiner sexuellen Orientierung oder seines Geschlechts verurteilt wird. Manche rassistischen, antisemitischen oder sexistischen Beiträge erfüllen einen Straftatbestand. Denn es macht rechtlich keinen Unterschied, ob ein Delikt in der realen Welt oder im Internet, z. B. in einem Online-Forum oder auf Facebook, begangen wird.

Beratung nutzen!

Die Experten von rataufdraht.at betreuen jährlich über Hunderttausend junge Ratsuchende. Sie betonen: „Gerade hinter dem Bildschirm eines Laptops oder Smartphones tippen manche schnell mal etwas hinein, ohne viel darüber nachzudenken. Einmal gepostet, kann man die Reaktionen darauf und auch die Auswirkungen auf einen selbst nicht mehr kontrollieren.“ Das Team gibt vor allem Jugendlichen praktische Tipps, wie sie diffamierenden Postings kritisch entgegentreten können. Die Beratungsstelle gegen Hass im Netz unterstützt und berät Opfer und Zeugen von Hasspostings, Cybermobbing sowie anderen Formen von verbaler und psychischer Gewalt im Internet. Das Angebot ist kostenlos.

Mehr Informationen unter
beratungsstelle.counteract.or.at

Kindererziehung per App

Internet Drei Viertel aller Mütter sind laut deutscher Forsa-Umfrage mit ihrer „Leistung“ als Elternteil unzufrieden. Eine App aus den USA verspricht praktische Unterstützung in der Kindererziehung.

Maßgeschneiderte Fragen und Impulse

Die App „Muse“ ist das digitale Pendant zu den gängigen Ratgebern im Buchhandel oder zu den Tipps von Freunden. Allerdings: Muse ist als künstliche Intelligenz programmiert, die aus dem Verhalten des Kindes lernt. Die Entwicklerinnen der App haben selbst Kinder, die sie mit Hilfe ihrer App erziehen. Laut Angaben ihres Unternehmens „Socos“ nutzen in den USA schon über 1000 Väter und Mütter die App. Eine deutsche Journalistin hat „Muse“ ein halbes Jahr lang getestet. Per Push-Nachricht bekam sie Tipps und Erinnerungen auf ihr Smartphone. Die App schlug etwa altersgerechte Spiele vor, bei denen ihr Sohn etwas lernte. Das Programm gab vor, über welche Themen sie mit ihm reden sollte und führte die Mutter mittels Fragen wie: „Wann warst du mit deinem Sohn in der Bibliothek?“ Oder: „Worüber habt ihr heute gesprochen?“ Die Journalistin musste auch Zeichnungen oder Ton-Aufnahmen ihres Sohnes hochladen, um sie von der App auswerten zu lassen. Die Erfassung solcher Daten sei erforderlich, damit das Programm dazulerne und Dinge schon vor den Eltern erkenne.



Die beiden App-Entwicklerinnen Norma und Vivienne Ming mit ihren Kindern

Künstliche Intelligenz auch an Schulen

Die Bilanz der Testerin blieb nüchtern: Muse habe sie manchmal inspiriert und ihr die Rolle als Erzieherin bewusster gemacht. Sie und ihr Kind hätten ihr Verhalten verändert, die App „funktioniert“. Persönliches über ihr Kind einem Unternehmen zur Verfügung zu stellen, das habe ihr aber nicht unbedingt das Gefühl gegeben, eine bessere Mutter zu sein. Muse ist im Übrigen nicht die erste App zum Thema Erziehung. Auch einzelne Schulen beginnen mit der Nutzung intelligenter Technologien für die Unterrichtsgestaltung oder für die Erstellung von individuellen Stundenplänen je nach Lerntempo der Kinder.

Infos unter www.socoslearning.com
Testbericht: www.wired.de

Flexible Datennutzung in

Internet Der Begriff „Cloud Computing“ wird im Alltag häufig verwendet. Welchen Nutzen hat das für den Anwender und welche Faktoren sollten beachtet werden?

Daten im Internet speichern

„Cloud Computing“, oft auch nur als die „Cloud“ („Wolke“) bezeichnet, ist eine Online-Anwendung, durch die Daten nicht mehr auf einem lokalen Computer, sondern im Internet gespeichert werden. Google Drive, Microsoft OneDrive, Dropbox oder Apple iCloud sind Beispiele für Anbieter, die bis zu einem gewissen Maß Speicherplatz kostenlos zur Verfügung stellen. Benutzer solcher „Public Clouds“ müssen sich bei der erstmaligen Anwendung nur mit einer E-Mail-Adresse anmelden und können sofort die Dienste in Anspruch nehmen. Benutzer einer iCloud müssen sich mit ihrer Apple-ID anmelden oder einen neuen Apple Account anlegen. Darüber hinaus existieren „Private Clouds“, die nur von einem Unternehmen oder einer Privatperson verwendet und in einem privaten Netzwerk verwaltet werden, sowie „Hybrid Clouds“, die eine Kombination aus privaten und öffentlichen Clouds darstellen.

Anwendung auf drei Ebenen

- **SaaS:** Cloud Computing kann als Software („Software as a Service“) verwendet werden, wodurch dem Nutzer die Anwendung zur Verfügung gestellt wird. Bekannte Betreiber sind Online-Dienstleister wie Google Drive, Dropbox, Microsoft OneDrive oder Apple iCloud.
- **PaaS:** Durch die Cloud als Plattform („Platform as a Service“) können Software-Entwickler ihre eigenen Programme bereitstellen. Beispiele dafür sind Google App Engine, Amazon Web Service Elastic Beanstalk oder Microsoft Azure.
- **IaaS:** Zuletzt bietet die Cloud als Infrastruktur („Infrastructure as a Service“) Platz für Rechenleistungen, um eigene Programme zu entwickeln. Benutzer können unter anderem

In einer Cloud gespeicherte Daten stehen immer und überall auf Abruf bereit.



Amazon Web Services (AWS), Google Compute Engine, Microsoft Azure oder IBM SmartCloud verwenden.

Nutzen für zu Hause

Durch Cloud Computing können User von allen Geräten aus auf die eigenen Dateien zugreifen, egal ob Computer, Tablet oder Smartphone. Möchte man Fotos mit Freunden teilen, muss nur der Link zur Cloud weitergegeben werden. Gerade bei großem Datenvolumen ist eine Cloud von Vorteil. Da der Benutzer mit seiner E-Mail-Adresse und Passwort jederzeit auf die Cloud zugreifen kann, ist sie vor allem für Daten ideal, die sehr oft verwendet werden, wie Musikdateien oder Fotos. Die Daten können jederzeit lokal heruntergeladen werden. ▶

LIWEST holt den EUCUSA-Award

Im Rahmen einer Gala-Veranstaltung in der Wiener „Urania“ wurden die diesjährigen drei „EUCUSA-Awards“ verliehen. Damit werden besonders mitarbeiter- bzw. kundenorientierte Unternehmen ausgezeichnet. Die LIWEST Kabelmedien GmbH erhielt die Auszeichnung „Exzellente Mitarbeiterorientierung 2017“. In der Begründung heißt es:

„LIWEST konnte im Bereich Führung acht neue Benchmarks in der internationalen EUCUSA-Datenbank setzen. Speziell in der Kategorie ‚Vertrauen zu den Führungskräften‘ wurde ein Spitzenwert erreicht. Auch das Betriebsklima und die Betriebsratsarbeit wurden besonders gut bewertet.“


der „Cloud“



Vorteile von Clouds

Unternehmen verwenden Clouds häufig, da sie wesentlich günstiger als andere Lösungen sind, denn sie können angemietet werden. Außerdem kann eine große Menge an Daten gespeichert werden. Der Hauptvorteil von Clouds liegt in der automatischen Datenaktualisierung und der flexiblen Datennutzung. Wenn eine Internetverbindung vorhanden ist, können Benutzer jederzeit und überall auf ihre Daten in der Cloud zugreifen und diese bearbeiten. Ein weiterer Vorteil von Clouds ist ihre hohe Skalierbarkeit. Das bedeutet, dass die Speicherkapazität der Cloud je nach Bedarf verändert werden und die Cloud auch mit weiteren Netzwerken verbunden werden kann. Clouds eignen sich auch gut für Projekte, da sich die Projektpartner nicht am gleichen Ort befinden und keine Datenträger ausgetauscht werden müssen.

Sichere Anwendung

Um eine Cloud verwenden zu können, ist eine schnelle, sichere Internet-Breitbandverbindung Voraussetzung. Viele Betreiber garantieren eine Sicherheit der Daten, ein vollständiger Schutz ist dennoch nicht gewährleistet. Es ist daher zu empfehlen, die Cloud mit einem starken, sicheren Passwort zu schützen und die Daten auf externen Datenträgern zusätzlich zu speichern. 

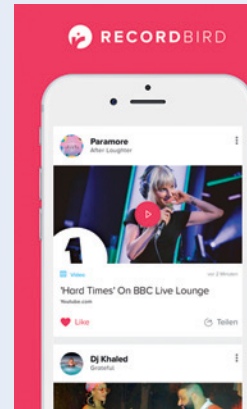


App-Tipp

Record Bird – meine Lieblingsmusik

Künstlern per Knopfdruck folgen

“Never Miss A Beat” („Nie mehr neue Musik verpassen“) lautet das Versprechen der neuen App „Record Bird“. Sie richtet sich an Musikfans weltweit, die über neue und zukünftige Veröffentlichungen ihrer Lieblingskünstler Bescheid wissen wollen. Bereits beim Registrieren können Nutzer favorisierte Künstler per Knopfdruck via Facebook und Spotify importieren und so die App in Sekundenschnelle personalisieren. Sobald ein Künstler neue Musik ankündigt oder veröffentlicht, werden die Nutzer auf Record Bird umgehend informiert – automatisiert und kostenlos, für Künstler und Fan.



Info über neue Veröffentlichungen

Die App informiert über Veröffentlichungen von mehr als vier Millionen Interpreten weltweit. „Aufgrund der digitalen Informationsflut wird es für Musiker und Labels immer schwieriger gehört zu werden. Dazu kommt, dass sie völlig ohnmächtig gegenüber den Algorithmen der sozialen Netzwerke sind und somit immer mehr Geld für das Bewerben ihrer Musik aufwenden müssen“, erläutern die Gründer des Wiener Start-ups. Die App steht für iOS und Android zur Verfügung.

App Store

Google Play



Download
der App

Neue Spielekonsolen

Spiele Groß und Klein freuen sich zu Weihnachten über eine neue Spielekonsole. Schließlich begeistern sich fast zwei Drittel der Österreicher regelmäßig für Videospiele.

Österreichs Spielende sind erwachsen


4,9 Millionen Österreicher nutzen Smartphone, PC oder Konsole für Videospiele. Fast jeder Zweite davon spielt täglich oder beinahe täglich, heißt es in einer Studie des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware (ÖVUS). Entgegen landläufiger Meinung ist der typische Gamer kein männlicher Teenager. Vielmehr beträgt das Durchschnittsalter der Spie-

Retrokonsole – zurück zu den Wurzeln!

Nintendo Classic Mini

Das Nintendo Entertainment System (NES) wurde in den Achtzigerjahren mehr als 60 Millionen Mal verkauft und wurde im Vorjahr mit der „Nintendo Classic Mini“ wiederbelebt. Diese ist technisch besser ausgestattet, leichter und kleiner. Die NES Mini beinhaltet nur einen Controller inkl. USB-Anschluss und entspricht von der Form her dem Original. Mit einem HDMI-Anschluss, einem USB-Controller und der Wiedergabemöglichkeit von HD-Inhalten ist es möglich, die 30 vorinstallierten Retro-Spiele am TV-Gerät zu zocken. Allerdings ist die NES Mini fast ausverkauft.

SNES Classic Mini

Heuer hat Nintendo auch für den Super Nintendo eine detailgetreue Neuauflage im Kleinformat herausgebracht. Die SNES Classic Mini wird mit einem HDMI-Kabel und zwei Controllern inkl. längerem USB-Stromkabel angeboten. Sie verfügt über 21 Spiele, darunter Klassiker wie Super Mario World, Super Mario Kart, Zelda, Street Fighter II, Yoshi's Island, Kirby's Fun Pack, Final Fantasy VI, Donkey Kong Country, u.v.m. Dazu kommen zwei Besonderheiten: Das Weltraum-Abenteuer STARFOX 2 wurde seinerzeit nicht veröffentlicht, und "Super Mario RPG: Legend of Seven Stars" gab es nur in Japan und Nordamerika. 



Neu: Super Nintendo im Kleinformat

Foto: Nintendo

Nintendo Switch

Klassische Spiele, ideal für mehrere Mitspieler



lenden 35 Jahre. 53 Prozent sind männlich, 47 Prozent weiblich. Männer kommen im Schnitt auf zwölf Spielstunden pro Woche, Frauen auf 8,3 Stunden. Am intensivsten wird am PC oder auf der Konsole gespielt: wöchentlich jeweils etwa sechs Stunden. Kein Wunder, dass die Leistungsfähigkeit von Konsolen permanent gesteigert wird.


Nintendo Switch: Für TV und unterwegs

Beispiel 1: Die Nintendo Switch kann wie ein Tablet überallhin mitgenommen werden und ist die erste Spielekonsole für zu Hause oder unterwegs. Im mobilen Modus wird das Spiel auf einem 6,2 Zoll großen Tablet mit einer Auflösung von 1280 x 720 Bildpunkten angezeigt. Am TV-Bildschirm lässt sich die Konsole in Full-HD betreiben. Dazu wird das Gerät in den TV-Dock geschoben, der es zeitgleich auflädt. Der Wechsel vom Handheld- in den TV-Modus und zurück funktioniert ohne Unterbrechung. Der Joy-Con-Controller kann in zwei Hälften aufgeteilt werden, um in jeder Hand einen Teil zu halten, oder als ein ganzer Controller zusammengesteckt werden. Im Tabletmodus werden die Controller seitlich am Tablet befestigt.

Ideal für Multiplayer-Spiele

Die Leistung der Switch liegt hinter anderen Konsolen, aber die exklusiven Nintendo-Titel wie „The Legend of Zelda“, „Mario Kart“, „Bomberman“ u. v. a. sprechen für die Konsole. Als Handheld-Version steckt sie Konkurrenten wie den Nintendo 3DS oder die Playstation Vita locker in die Tasche. Diese Leistung wirkt sich allerdings negativ auf den Akkubetrieb aus, so ist bei manchen Spielen und maximaler Bildschirmhelligkeit bereits nach 2 ½ Stunden der Akku leer. Die große Stärke spielt die Switch bei Multiplayer-Spielen aus. So können mehrere Konsolen per WLAN lokal verbunden werden. Dann kann jeder Spieler auf seiner Switch im Tablet- oder TV-Modus spielen.

PS4 Pro: Native 4K-Auflösung

Beispiel 2: Mit der PS4 Pro können Spiele in nativer 4K-Auflösung (3830 x 2160 Pixel) berechnet und nicht nur hochskaliert werden wie bei anderen Konsolen. Dies wird aber aufgrund erforderlicher Rechenleistung nur von wenigen Spielen unterstützt. Die meisten Spiele werden 

PS4Pro

Einzigartig auch für Virtual Reality geeignet



Xbox One X

Bei der Rechner- und Grafikleistung top



deshalb auch auf der PS4 in einer kleineren Auflösung berechnet und anschließend hochskaliert. Über Online-Videodienste wie Youtube oder Netflix können Filme und Serien in 4K bzw. 4K HDR auf kompatiblen Fernsehern wiedergegeben werden. Die PS4 Pro kann wie die PS4 auch als Blu-ray-Player verwendet werden. Lediglich Ultra HD Blu-ray wird weiterhin nicht unterstützt.


Konsole mit Virtual-Reality-Brille

Der große Vorteil der PS4 Pro (und der PS4) ist die Unterstützung von Virtual-Reality-Spielen. Die VR-Brille wird aufgesetzt und mit einem Kabel an der PS4 angeschlossen. Damit befindet man sich direkt im Spiel. Das Sichtfeld wird mit Kopfbewegungen gesteuert, für die Bewegung wird weiterhin ein Controller verwendet. Dies unterscheidet die Konsole klar von anderen, bei denen VR bis jetzt nicht möglich ist.

Xbox One X: Rechnerisch am stärksten

Beispiel 3: Als Antwort auf die PS4 Pro hat Microsoft ein Jahr später die Xbox One X auf den Markt gebracht. Auch sie kann Spiele in nativen 4K und HDR wiedergeben. Allerdings gibt es keine neuen Spiele, die nur auf der neuen Xbox One X laufen würden. Der Blu-ray-Player unterstützt im Gegensatz zur Playstation auch Ultra HD Blu-ray. Aktuell ist die Xbox One X die leistungsstärkste Konsole auf dem Markt. Neben einer stärkeren Grafikkarte wurde ein stärkerer Prozessor und ein größerer und schnellerer Arbeitsspeicher verbaut. Damit kann das Betriebssystem häufig benötigte Daten speichern und so Wartezeiten spürbar verkürzen.

Exzellente Grafik

Ob Spieleentwickler diese Power auch an ihre Grenzen bringen, wird sich in den nächsten Monaten zeigen. Schließlich sollen die Spiele auch auf den Geräten Xbox One und Xbox One S flüssig laufen. Auch die „normale“ Xbox ist ja nach wie vor auf dem Markt und unterstützt UHD Blu-rays, Netflix und Prime Video. Positive Unterschiede werden in Effekten wie Rauch, Explosionen oder fließendem Wasser zu sehen sein. Diese Spiele werden speziell für Xbox-One-X-Spieler gekennzeichnet sein. 


Gewinnspiel:

Jetzt mit LIWEST das neue „Interaction“-Spiel gewinnen!

Seit Kurzem ist die Spielewelt um einen Spiele-Hit reicher. Denn mit „Interaction“ haben die Linzer Spiele-Entwickler von „rudy games“ ein lustiges Gesellschaftsspiel für die ganze Familie auf den Markt gebracht. Es ist weit mehr als nur ein klassisches Brettspiel. Interaction ist ein sogenanntes hybrides Spiel. Es wird auf einem Brett gespielt, das durch eine interaktive App – kostenlos für Android und iOS – ergänzt wird. Dank der App passt sich das Spiel dem Spielort, Alter und den persönlichen Interessen jedes einzelnen Spielers an. Zudem lernt die App mit, wodurch sich jeder einzelne Spieler immer wieder auf neue Aufgaben und Fragen freuen darf, und führt in und durch das Spiel – das Lesen einer langweiligen Spielanleitung entfällt. Interaction ist in einem eigenen Online-Shop erhältlich, aber auch im Handel und in über 50 Fachgeschäften.

„Interaction“ ist das neue Partyspiel für Familie und Freunde.



LIWEST verlost jetzt 3 x „Interaction – Das Partyspiel!“
Teilnahme inkl. Bedingungen unter rudy-games.com/liwest
Teilnahmeschluss 14.12.2017 

Das geheime Netz: „Deep Web“ & „Dark Web“

Internet Google & Co durchforsten nur einen Teil des Internets. Ein weitaus größerer Bereich ist für Suchmaschinen nicht sichtbar und wird als „Deep Web“ bezeichnet.

Google: Spitze des Eisbergs

Was die Suchergebnis-Seiten von Google & Co anzeigen, heißt „Surface Web“. Es ist lediglich ein bestimmter, recht kleiner Teil aller Inhalte, die im Internet insgesamt im Umlauf sind. Denn: Google analysiert nicht alle Webseiten, und von den durchsuchten Inhalten werden nicht alle über Google auffindbar gemacht.

Deep Web 500 Mal größer

Schätzungen zufolge ist das „Deep Web“ ungefähr 500 Mal so groß wie das Surface Web.

Es besteht aus jenen Webseiten, die von Suchmaschinen nicht erfasst werden. Beispiele dafür sind Kataloge von Bibliotheken, themenspezifische Fachdatenbanken, Nachrichtenseiten hinter Paywalls oder Seiten, die nur über einen Log-in zugänglich sind.

Darknet anonym und verschlüsselt

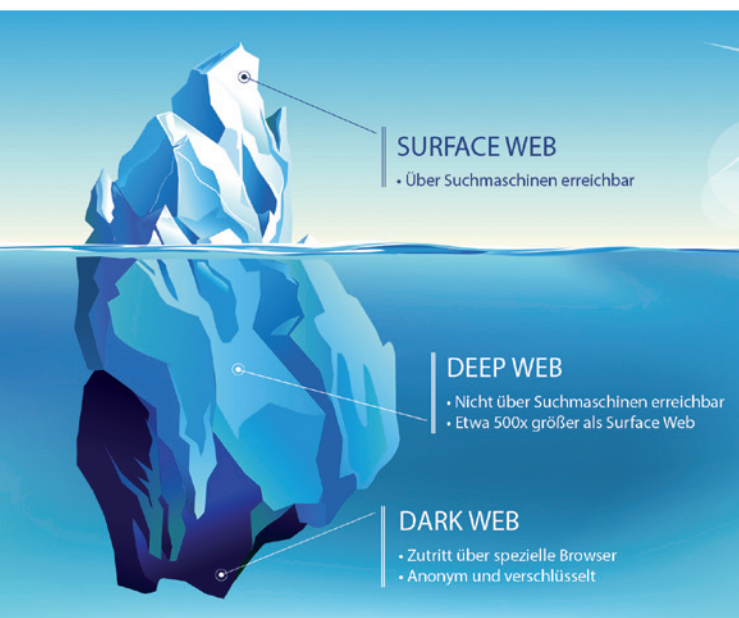
Einen besonderen Teil des Deep Webs bilden „Darknets“. Hier werden als Adressen keine URLs verwendet, sondern ständig wechselnde Buchstaben-Zahlen-Kombinationen, die mit „.onion“ enden. Über dieses „Onion Routing“ wird sichergestellt, dass keine Zuordnung von Nutzern und abgefragten Webinhalten möglich

ist. Voraussetzung für den Zugang zu einem Darknet ist die Verwendung eines speziellen Browsers wie „TOR“ (Abkürzung für „The Onion Router“) oder einer anderen Software, die den Zugang herstellt. Nach der Aufnahme in ein Darknet erfährt der Aufgenommene Details zur Einwahl, der Kontaktierbarkeit anderer User sowie der Erreichbarkeit der Inhalte. Über eigene Darknet-Suchmaschinen wie „Grams“ kann nach bestimmten Onion-Inhalten gesucht werden.

Zwischen Schutz und Kriminalität

Die eigentliche Idee des Dark Web ist es, Anonymität und somit Schutz vor Überwachung, Zensur und Verfolgung zu bieten. Das schafft digitale Freiräume für Whistleblower, Menschenrechtsaktivisten und politisch verfolgte. Gleichzeitig können aber auch Menschen mit weniger guten Absichten davon profitieren: Hacker und Dealer etwa. Daher blüht im Dark Web der Handel mit illegalen Waren aller Art. Das Dark Web ist also eine Art digitale Unterwelt mit vielen Facetten.

Mehr unter
www.liwest.at/liwest-blog



3 Bereiche des Internets

- **Surface Web** (Visible Web, Clear Web): Internet-Inhalte, die über Suchmaschinen wie Google gefunden werden können.
- **Deep Web** (Invisible Web, Hidden Web): Internet-Teil, der von Suchmaschinen nicht erfasst wird, aber über normale Browser aufgerufen werden kann – vorausgesetzt, man kennt die Web-Adresse und ist zugangsberechtigt.
- **Dark Web** (Darknet): Ein verschlüsselter „dunkler“ Bereich des Internets, der aus „Darknets“ besteht. Streng genommen gibt es nämlich „das“ Darknet nicht, vielmehr existieren mehrere derartige Netzwerke parallel. Darknets können nur über spezielle Browser betreten werden und sind vergleichbar mit Geheimbünden, in die man nur durch persönliche Kontakte kommt.

Facebook weiß, wann es Liebe ist

Internet Forscher haben sich mit Beziehungsthemen bei Facebook-Nutzern auseinandergesetzt. Freundschaft oder Liebe, aber auch Trennung wird an vielen messbaren Anzeichen deutlich.



Das Verhalten ihrer Nutzer wird von sozialen Netzwerken präzise analysiert.

Beziehung analysiert

Es gibt viele Hinweise, um die Verbindungen von zwei Benutzern eines sozialen Netzwerks zu verstehen. Nicht alle geben ihren Beziehungsstatus auf Facebook an. Das Verhalten solcher Nutzer wird mit anderen verglichen, die ihre Beziehung angeführt haben, und statistisch aufbereitet. Wenn Facebook dann vermutet, dass eine Person mit einer anderen befreundet oder verliebt ist,

- gibt es mehr Nachrichten von dieser Person im Newsfeed zu sehen,
- wird die Person im Chat-Balken weiter oben angezeigt,
- erinnert Facebook manchmal daran, was die beiden vereint und bietet an, gemeinsame Erinnerungen zu teilen.

Frisch verliebt

Etwa 100 Tage vor dem Wechsel ihres Status auf „In einer Beziehung“ verwenden Benutzer häufig die Worte „Liebe“, „süß“ und „glücklich“ in ihren Nachrichten und neigen zu betont positiven Beiträgen. Facebook weiß auch, wann es wahre Liebe ist: Wenn zum Beispiel zwei 23-Jährige ihren Facebook-Status auf „In einer Beziehung“ ändern und diesen Status länger als drei Monate behalten, dann bleiben

sie laut Analysen noch zumindest vier Jahre zusammen. Die Daten zeigen noch mehr Muster, beispielsweise zum Altersunterschied von Paaren. Dieser steigt mit dem Alter der Nutzer deutlich an. Personen in den Zwanzigerjahren sind nur 1 bis 2 Jahre älter als ihre Partner. Bei Menschen über 45 hingegen sind es weltweit durchschnittlich 5 bis 6 Jahre.

Vom Streit zur Trennung

Die meisten Paare auf Facebook trennen sich im Februar sowie im Mai/Juni/Juli. Das wird mit dem Valentinstag erklärt sowie mit dem bevorstehenden Sommerurlaub, der ohne weiteren Streit verlaufen soll. Etwa eine Woche vor Ende einer Beziehung verständigt sich ein durchschnittlicher Nutzer deutlich intensiver mit Freunden und Familie, sendet mehr Nachrichten, hinterlässt mehr Kommentare. Am Tag der Trennung selbst steigt die Anzahl der Interaktionen mit anderen Nutzern um stolze 225 Prozent: So hoch ist statistisch die Unterstützung im Trennungsschmerz!

Zahlen und Fakten zum Nachlesen findet man unter www.facebook.com/data sowie unter research.fb.com

Traumpartnerin „Alexa“

Beziehung zu einem Gerät

Menschen, die Amazons Sprachassistentin Alexa nutzen, projizieren teilweise ihre Beziehungs-Sehnsüchte auf sie. Das geht aus einer aktuellen Studie des „Rheingold Instituts“ in Köln hervor. Demnach sehen viele Nutzer Alexa als eine Art digitale Partnerin, die immer ein offenes Ohr habe und der man alles anvertrauen könne. Andererseits hinterlässt die Sehnsucht, dass Alexa selbst die geheimsten Beziehungswünsche erfüllt, eine gewisse Angst vor Abhängigkeit und Unselbstständigkeit, so die Autoren. Viele Nutzer würden daher in schlechter Stimmung den Stecker ziehen, um Alexa-freie Phasen im Alltag zu schaffen.

Allmachts-Fantasien

„Ich musste 75 Jahre alt werden, um eine Frau zu finden, die mir nicht widerspricht.“ Mit dieser Aussage eines Probanden veranschaulichen die Forscher eine weitere Erkenntnis: Alexa bedient die Allmachts-Fantasien ihrer Nutzer. Vom Radioprogramm über die Wettervorhersage bis hin zur Flugbuchung: Alles ist auf Zuruf steuer- und kontrollierbar, es entsteht eine „neue Ära der digitalen Allmacht“. Die deutsche Studie wird aktuell in den USA und in China weitergeführt. ■

Tücken beim Online-Dating

Internet Das Liebesglück online zu suchen, bietet zahlreiche Chancen, aber auch Gefahren.



Anderthalb Millionen Österreicher befinden sich online auf der Suche nach dem Liebesglück.

1,5 Millionen Österreicher

Im deutschsprachigen Raum tummeln sich über zwölf Millionen Internet-Nutzer auf mehr als 2000 Dating-Plattformen. Alleine in Österreich begaben sich im Vorjahr anderthalb Millionen Singles online auf die Suche nach Liebe und Flirts. Gut die Hälfte der Aktiven befasst sich laut „Norton Online Dating Risks Report“ über eine Stunde pro Tag mit Online-Dating-Aktivitäten. Bei Themen wie Gewicht, Einkommen, Aussehen und Hobbys wird da gerne mal geschummelt. Wesentlich schlimmer ▶

5 Tipps für erfolgreiches Dating

1. Renommierte Dating-Seiten: Nutzen Sie anerkannte, geprüfte Online-Dating-Plattformen. Dazu gehören solche, die einen ID-Check für die Mitglieder-Profile anbieten, oder die sich Tests etwa von der Stiftung Warentest unterziehen.
2. Datenschutz-Richtlinien: Finden Sie heraus, wie die Plattform mit Ihren Daten umgeht, und sehen Sie sich deren Datenschutzbestimmungen an. Meiden Sie Dating-Seiten, die Benutzer-Profile standardmäßig öffentlich machen.
3. Schritt für Schritt: Gehen Sie bewusst mit Ihren persönlichen Daten um. Geben Sie persönliche Daten, Bilder oder Videos nicht zu früh oder an dubiose Kontakte weiter.

sind aber vorgetäuschte Identitäten und finanzielle Betrugsversuche: Davon war beinahe die Hälfte der Online-Romantiker schon einmal betroffen.

Unfreundliche Verhaltensweisen

Die Szenarien reichen auch in der virtuellen Welt von der Enttäuschung bis zum Betrug:

- „Ghosting“: Der Kontakt wird plötzlich, ohne Vorwarnung, ohne Begründung vollständig abgebrochen.
- „Benching“: Auf der Ersatzbank („Bench“) werden unsichere Kontakte warmgehalten, während gleichzeitig andere Personen gedatet werden.
- „Breadcrumbing“: Wie „Brotkrümel“ werden gezielt zwanglose Nachrichten hinterlassen, ohne es wirklich ernst zu meinen.
- „Kitten-Fishing“: Um im „Wisch-und-Weg“-Wettbewerb mit anderen Singles bestehen zu können, wird das eigene Profil übertrieben idealisiert.
- „Catfishing“: Jemand gibt sich online als völlig andere Person aus, samt fremdem Foto, um besser an private Informationen zu kommen – oder einfach aus Schüchternheit.
- „Romance Scamming“: Über vorgetäuschte Verliebtheitsgefühle wird versucht, sich finanzielle Zuwendungen zu erschleichen. ■

4. Persönliche Treffen: Monatelang zu chatten, bevor es zu einem persönlichen Treffen kommt, ist meist nicht ratsam. Wenn selbst nach längerem Schreibkontakt ein persönliches Kennenlernen abgelehnt wird, sollten die Alarmglocken läuten.

5. Vorsicht vor Betrug: Dürrtige, schwammige Informationen, unnatürlich schöne Fotos und extrem oberflächliches Schreiben deuten auf vorge-täuschte Identitäten hin. Besonders verdächtig sind finanzielle Gesuche – nie darauf eingehen!

Kinderleicht ins Digitalzeitalter

Internet Die neue Initiative „IT Summer School“ bietet Kindern einen altersgerechten Einstieg in Informationstechnologie und Programmierung.



Die erste IT Summer School wurde begeistert aufgenommen.

Kinder schreiben eigene Programme

Starken Zuspruch erntete die heuer erstmals durchgeführte „IT Summer School“ für 10–12-Jährige, die in den Räumlichkeiten der Johannes Kepler Universität Linz stattfand. In der letzten Ferienwoche wurden interessierte Kinder in einem Einsteigerkurs mit den Anforderungen des digitalen Wandels konfrontiert. Die Schwerpunkte des Projekts liegen in der Programmierung und in den Themen Cyberkriminalität und digitale Trends. Die Teilnehmer bekommen von Experten einen Einblick in Chancen und Risiken sowie den richtigen Umgang mit dem Internet. Auch Themen wie Fake News mit der Unterscheidung, welche Infos als falsch bzw. als wahr einzustufen sind, werden behandelt. Die Kinder können mit einer vereinfachten Programmiersprache arbeiten und erste eigene, ausführbare Programme entwickeln. Die im Lehrmodul zum Programmieren verwendete Syntax ähnelt C# oder Java, wodurch nachhaltig ein einfacherer Einstieg in diese gesichert wird.

Weitere Module 2018 geplant

Die neue Initiative will vor allem das Interesse für die Informationstechnologie wecken. Für die Absolventen der IT Summer School 2017 wird im Sommer 2018 ein aufbauendes Modul und für Neuinteressierte weiterhin ein Einsteigermodul angeboten. Mit der IT Summer School werde eine langfristige Basis für den Einstieg in die Welt der Digitalisierung gelegt, betonen die Organisatoren. Die Fortsetzung wird 2018 in der ersten September-Woche stattfinden. LIWEST ist Partner der IT Summer School und hat den teilnehmenden Kindern Virtual-Reality-Brillen und USB-Sticks gespendet.

Voranmeldungen für die IT Summer School 2018 in Linz unter:
wf@europagym.at und fb.com/itsummerschoollinz ■

Da ist Internet drin!

Internet Millionen von Alltagsgegenständen oder elektronischen Helfern bieten dank Internetverbindung einen praktischen Nutzen. Hier einige Beispiele, die neue Möglichkeiten eröffnen.



Zeiterfassung leicht gemacht

ZEI° ist ein achtseitiges Gerät, das via Bluetooth mit dem Computer oder Handy verbunden ist. Mit einer eigenen App kann man jeder Seite ein Projekt oder eine Tätigkeit zuweisen. Diese App gibt es für macOS, Windows, Linux, iOS und Android.

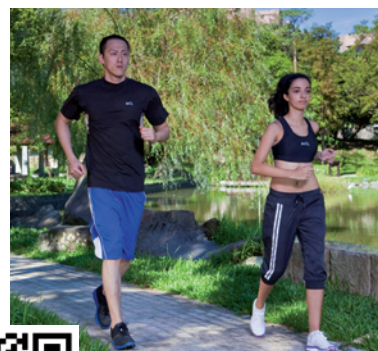
ZEI° wird dann so auf den Tisch gelegt, dass das Projekt, an dem man gerade arbeitet, nach oben zeigt. Die Zeit für dieses Projekt wird sofort automatisch erfasst. Wenn man zu einem anderen Projekt wechselt, dreht man ZEI° einfach, sodass die entsprechende Seite nach oben zeigt. Die Software füllt automatisch einen Stundenzettel aus und stellt individualisierbare Reports zur Verfügung. Der Nutzer kann ZEI° selbst gestalten und personalisieren, darauf schreiben, zeichnen oder Sticker anbringen. Das Gerät kann sowohl als komplett eigenständige Lösung verwendet werden oder mit bestehenden Zeiterfassungs-Lösungen kombiniert werden. Dank einer erfolgreichen Fundraising-Kampagne konnte das Grazer Team mit dem Projekt inzwischen international durchstarten.



Mehr unter
timeular.com/de

Waschbares Shirt erfasst Vitaldaten

Das taiwanesisches Unternehmen AiQ Smart Clothing hat sich auf funktionelle Bekleidung spezialisiert. Leitfähige Garne, Fäden und Fasern aus Edelstahl werden direkt in die Kleidung eingearbeitet und mit elektronischen Anwendungen verbunden. Dadurch braucht es keine zusätzlichen Beschichtungen, die Bekleidung verträgt Schwitzen oder auch vielfaches Waschen. Das neue Produkt BioMan ist ein Sport-Shirt, erhältlich ärmellos, kurz- oder langarm, mit integrierten Sensoren. Diese ermöglichen ein Monitoring von Vitaldaten wie Puls, Atmung, Hauttemperatur u. a. Mit der Bluetooth-Anbindung an Smartphone oder Tablet unterstützt der BioMan persönliches Training, Gewichtskontrolle oder Gesundheitsmonitoring.



Mehr unter
de.aiqsmartclothing.com



Pullover mit eingebauter Heizung

Vor allem Sportler wollen beim Laufen, Ski- und Fahrradfahren in der Kälte nicht frieren. Die Pullover von Polar Seal haben zwei beheizbare Zonen auf dem Rücken, die acht Stunden lang bis zu 50 Grad Wärme abgeben. Gesteuert werden die Heiz-Zonen über zwei wasserdichte Buttons, die in den linken Ärmel eingenäht sind. Die Energie dazu kommt über eine Powerbank in der Tasche, die normalerweise Smartphones unterwegs auflädt. Die Powerbank muss separat gekauft werden, die meisten erhältlichen Modelle sollen mit dem Pullover funktionieren.



Mehr und Vorbestellung unter
www.polarseal.me

Tasse hält Tee oder Kaffee warm

Auch für die warme Stube wird gesorgt: Die neue Tasse von Glowstone hält Tee oder Kaffee automatisch warm auf etwa 60 bis 65 Grad – laut britischem Hersteller die beste Trinktemperatur. Die Tasse wärmt automatisch, sobald ein Getränk eingefüllt wird. Solange es heiß ist, schimmert sie unten rot. Die Erwärmung hält für etwa eine Stunde. Die Tasse kann danach einfach in den Geschirrspüler gestellt werden. Die Glowstone-Tasse wird kabellos aufgeladen, das Ladegerät ist zugleich ein Untersetzer.



Mehr unter
www.glowstone.tech



Selfies aus der Luft

Airselfie präsentiert sich als kleinste fliegende Kamera der Welt. Das Gerät besteht aus einer 5-Megapixel-Kamera in einem Aluminiumgehäuse mit vier Turbo-Propellern. Die winzige Drohne wiegt nur 61 Gramm. Per App für Android oder iOS wird Airselfie vom Nutzer gesteuert. Mit dem Einschalten generiert das Gerät seine eigene WLAN-Verbindung, mit der Selfies sofort in sozialen Netzwerken geteilt werden können. Die Kickstarter-finanzierte Kamera ist in eine Smartphone-Hülle integriert, die gleichzeitig als Ladegerät fungiert. Damit lässt sich die fliegende Kamera auch unterwegs bis zu 20-mal aufladen.



Mehr unter
www.airselfiecamera.com/de

Spiel-Roboter wie im Kinofilm

Cozmo ist ein interaktiver Roboter in der Größe eines Hamsters, der von Trickfilm-Animatoren aus Hollywood entworfen wurde. Als Erstes lernt er, seinen Besitzer automatisch zu erkennen und ruft dessen Namen. Dann fängt er an, die Umgebung zu erkunden und will gefüttert werden. Dabei ist er weniger empfindlich als die guten alten Tamagotchis, aber er verlangt doch seine Aufmerksamkeit und gibt klare Informationen, wie es ihm geht, per Mimik und per App. Je länger man sich mit ihm beschäftigt, desto mehr Möglichkeiten oder auch Spiele lassen sich freischalten. Denn laut Hersteller ist er „ein Roboter, mitten aus dem echten Leben – ein Roboter, wie du ihn bisher nur aus den Kinofilmen kennst“. Allerdings verarbeitet er (noch) keine Sprachbefehle. Verbaut sind 360 Einzelteile, darunter vier Motoren, eine Kamera und ein Infrarotlicht, Akkus sowie Ladestation. Die App gibt es für iOS und Android. Cozmo ist im Fach- sowie Online-Handel erhältlich.



Mehr unter
www.anki.com

Mobiltelefon ohne Akku

Forscher der University of Washington haben ein Telefon entwickelt, das völlig ohne eigenständigen Akku auskommt. Möglich wird das dadurch, dass das Gerät nur einige wenige Mikrowatt an Energie benötigt, die es von Hochfrequenzsignalen in der Umgebung, aus Licht sowie aus der Vibration gewinnt, die beim Sprechen entsteht. Bis es so weit ist, dass man mit seinem akkulosen Handy durch die Straßen spazieren kann, wird es allerdings noch etwas dauern. Aktuell ist das Gerät noch auf eine Basisstation an-

gewiesen, um zu funktionieren. Die Technologie könnte aber ein wichtiger Grundstein sein für die künftige Entwicklung von möglichst sparsamen Handys. Es wäre auch möglich, dass Handyhersteller die Technik ergänzend in Smartphones integrieren. Sollte der konventionelle Akku leer sein, wäre es so möglich, zumindest noch Sprachanrufe zu tätigen – natürlich vorausgesetzt man hat eine Basisstation in der Nähe. ■

LIWEST

HAPPY NEW VIER!



QUATTRO

Kombiniere Kabel-TV, Telefon & Internet mit einem Mobil-Tarif und spare € 4,- monatlich.



Kabel-TV,
Telefon & Internet*

+

LIWEST
Mobil**

=

**JETZT € 4,-
MONATLICH
SPAREN!**

Für Neu- und Bestandskunden

*Ein Produkt der LIWEST Kabelmedien GmbH, LIWEST Quattro Aktion gültig für alle KATI!+ Produkte, Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. LIWEST Quattro Aktionsgutschein erfolgt auf KATI!+ Produkt. Nähere Infos unter liwest.at. **Ein Produkt der LTK Telekom und Service GmbH, LIWEST Quattro Aktion gültig für alle LIWEST Mobil Produkte, Vergünstigung nur für eine SIM-Karte pro Haushalt. Nähere Infos unter liwest-mobil.at.