

# Die Informatisierung des Alltags

Leben in smarten Umgebungen

Bearbeitet von  
Friedemann Mattern

1. Auflage 2007. Buch. viii, 419 S. Hardcover

ISBN 978 3 540 71454 5

Format (B x L): 15,5 x 23,5 cm

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > EDV, Informatik: Allgemeines, Moderne Kommunikation > EDV & Informatik Allgemein](#)

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

**beck-shop.de**  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

# I. Visionen



# Pervasive Computing: connected > aware > smart

Alois Ferscha

Institut für Pervasive Computing, Johannes-Kepler-Universität Linz

*The most profound technologies are those that disappear. They weave themselves into the fabric of everyday life until they are indistinguishable from it.*

*Mark Weiser*

**Kurzfassung.** Eine neue Epoche des Informationszeitalters steht uns bevor: Die Welt wird in absehbarer Zukunft von unsichtbaren und zugleich allgegenwärtigen Computersystemen durchsetzt sein, die dank kommunizierender Sensoren die Umwelt erfassen und selbständige Aktionen ausführen. Das erste Quantum in dieser Epoche, „die Vernetzung aller Dinge“ („Connectedness“) ist aus technologischer Sicht bereits weit fortgeschritten. Als Herausforderung bleibt die „Awareness“ – das gegenseitige Einander-Bewusstmachen von Menschen und Dingen, bzw. von vernetzten Dingen untereinander – und in der Folge die „Smartness“, das unsichtbare, unaufdringliche, intelligente Handeln vernetzter Dinge. Die radikale Verdrängung von Computertechnologie in den Hintergrund, eingebettet und versteckt in Alltagsgegenständen sowie zur Übernahme von Routinetätigkeit kultiert, wahrt die Hoffnung auf Rückeroberung „menschlicher Lebensstile“ durch Pervasive Computing – zumindest aus technologischer Sicht.

## Die neue Informatik

Der sich in den letzten Jahren aus der Integration traditioneller Informatik-Kernfächer herausbildende Begriff des „Pervasive Computing“ bezeichnet die nächste Generation innovativer Informationstechnologien, die mit alltäglichen Arbeitsumgebungen verschmelzen, in Gebrauchsgegenstände unsichtbar integriert sind bzw. Lebensräume realisieren, die intelligent auf die Gegenwart des Menschen und seine Gewohnheiten, Absichten und Emotionen reagieren. Die technologischen Grundlagen für diese Gebiete bilden eingebettete Systeme, verteilte und Echtzeit-Systeme, drahtlose Kommunikationssysteme, Sensor-/Aktuatorsysteme, Multimedia, Informationslogistik und insbesondere Mobile Computing [Sat01].

Pervasive-Computing-Technologien werden die traditionellen Informationstechnologien (wie etwa das Desktop-Computing) durch die Bereitstellung kleins-

ter, eingebetteter, spontan vernetzter und drahtlos kommunizierender Systeme, die inputseitig nicht mehr nur über klassische Technologien (Tastatur und Bildschirm), sondern über Sensoren, bzw. outputseitig über Aktuatoren betrieben werden, radikal verändern. Sowohl die Trends in den Forschungsausrichtungen wie auch industrielle und wirtschaftliche Innovationsbarometer zeigen eindeutig in die Richtung der Bereitstellung einer „ubiquitären Umgebungsintelligenz“ als die nächste Herausforderung der Informations- und Kommunikationstechnologien [BCLM03].

## **Einbettung und drahtlose Kommunikation**

Kaum ein Bereich in der Informatik hat über die letzten Jahre signifikantere Innovationsschübe bewirkt und Technologiepotenziale hervorgebracht als der der verteilten, eingebetteten, mobilen, multimedialen, interaktiven und allgemein zugänglichen Mehrbenutzersysteme, und kein anderer Bereich stellt heute höhere Integrationsanforderungen an die verschiedenen tradierten Informatik-Kernfächer als dieser. Waren es bisher wohl-abgegrenzte Einzelprozessorsysteme (PCs, Workstations), mit denen der Benutzer über Tastatur und Monitor bei relativ geringen Anforderungen an das zeitliche Systemverhalten interagierte, so sind es heute zunehmend eingebettete, drahtlos vernetzte informationsverarbeitende Systeme, also Hardware-/Softwaresysteme, die inputseitig neben oder anstatt klassischer Inputgeräte über Sensoren (hauptsächlich elektronische, aber auch optische, akustische, magnetische, chemische, biometrische, physiognomische etc.) und outputseitig über Aktuatoren (Mikrocontroller, Multimedia-Emitter, Überwachungs- und Steuerungseinheiten, Motoren etc.) in eine Informationsverarbeitungsumgebung „eingebettet“ sind. Sie nehmen Signale unterschiedlicher Medientypen auf, verarbeiten diese – oft unter Einhaltung strenger Zeitvorgaben – und beeinflussen oder kontrollieren ihre Umgebung entsprechend. An die Stelle der Ausführung einer Berechnungsaufgabe eines herkömmlichen „Programms“ treten bei eingebetteten Systemen zunehmend Überwachungs-, Steuerungs- oder Regelungsaufgaben. Durch die Verarbeitung wird nicht vordergründig eine Input-Datenmenge in Output-Daten transformiert, sondern eine Menge von Eingabeereignissen (deren zeitliches Auftreten oft nicht vorhersehbar ist) in Ausgabeereignisse umgesetzt.

Gerade im Lichte neuer Informationstechnologien wie der drahtlosen Kommunikation (basierend etwa auf Ultraschall-, Infrarot- oder Richtfunktechnologien), neuer optischer, akustischer, biometrischer und (traditionell) elektromagnetischer Sensoren, innovativer Outputtechnologien und extrem hoher Packungsdichten elektronischer Schaltkreise werden die Potenziale eingebetteter Informationssysteme wissenschaftlich wie wirtschaftlich fast täglich höher bewertet. Weiter ausgedehnt wird das Spektrum technologischer Machbarkeit durch Spezialisierung (ASICs, PLDs und FPLDs, Custom-ICs, Gate Arrays etc.) und Miniaturisierung (Submicrontechnologien) im Mikroprozessorbau, der digitalen Signalverarbeitung bzw. einer breiten Verfügbarkeit ausgereifter Speichertechnologien (SRAM,

EPROM, Antifuse), durch die entstehende Vielfalt mobiler Endgeräte (PDAs, Smartphones, Active Badges, Smartcards, Tablets, NetBooks, Wearable Computers etc.), durch die massive Verbreitung neuer Mobilkommunikationstechnologien (mobile IP, GSM, GPRS, UMTS), durch den zunehmenden Einsatz multisensorischer und haptischer Input-/Outputdevices (magnetische und optische Trackingsysteme, Augmented-Reality-Systeme), durch die Verfügbarkeit globaler Positionierungstechnologien (GSM, GPS, dGPS), und nicht zuletzt durch die Etablierung verteilter Softwarearchitekturen und Middlewarelösungen (EJB, CORBA etc.). So ergibt sich eine bisher nicht beobachtete „Durchdringung“ von Informationstechnologien in nahezu alle Lebensräume und -bereiche.

## **Intelligente Informationstechnologien**

Diese nicht notwendigerweise augenfällige, aber allgegenwärtige Präsenz von Informationstechnologie ist Gegenstand einer sich in der Literatur unter verschiedenen Titeln wie „Pervasive Computing“, „Ubiquitous Computing“, „Calm Computing“, „Invisible Computing“, „Hidden Computing“, „Ambient Intelligence“ etc. gegenwärtig kristallisierenden Forschungsherausforderung. In dieser Begriffsvielfalt vermag „Pervasive Computing“ am besten den Leitgrundsatz zu vermitteln: auf die Funktion reduzierte, vom Gerät entkoppelte, intelligente Informationstechnologie, die als Technologie nicht mehr erkennbar ist, sondern als eine unterstützende Hintergrundassistenz proaktiv und weitgehend autonom agiert. Während „Mobile Computing“ noch mit der Unterstützung geographisch mobiler Benutzer und mobiler Endgeräte motiviert ist, sieht sich „Pervasive Computing“ mit einer Allgegenwart sehr heterogener Kommunikations- oder Informationsmittel konfrontiert, aus der heraus „mobile Services“ zur Verfügung gestellt werden. Im Vordergrund steht dabei die Vernetzung von Komponenten und Services, die Interaktion der Komponenten (und Benutzer) untereinander und die Kontrolle bzw. Koordination dieser Interaktionen – im hardware- und softwaretechnischen Detail dann entsprechend auch die Identität und Authentifizierung der Komponenten, das Anbieten und Auffinden von Services, die Koordination lokaler Aktivitäten, die Ausfallsicherheit, Skalierbarkeit, Sicherheit, Selbstkonfigurierbarkeit, Adaptivität, Umgebungskenntnis und Kontextbezogenheit, Autonomie, Souveränität, Interaktionsbereitschaft, Triggermöglichkeit etc. Gewaltige Anforderungen stellen diese Technologien an die Leistungsfähigkeit der Software und deren Entwicklungsmethoden: Die neue Software-Generation muss auf Komponententechnologie aufgebaut sein, um die Anforderungen bezüglich Qualität, Verfügbarkeit, Verlässlichkeit, Time-to-Market, Wartbarkeit und Portabilität mit vernünftigem ökonomischen Mitteleinsatz zu gewährleisten. Die Fragen der Selbstorganisation, der Deduktion und Planung, der (eigenständigen) Lernfähigkeit, der Wissensrepräsentation und des Wissensmanagements, des heuristischen Problemlösens, der unscharfen Methoden und Algorithmen, der Entscheidungen unter Unsicherheit bzw. der Prozessentwicklung und -optimierung spielen hinsichtlich der Gestaltung intelligenter Informationstechnologie eine zentrale Rolle.

## Maschinelle Wahrnehmung

Essentielle Voraussetzung für die Gestaltung und Realisierung intelligenter Systeme und Umgebungen ist die Fähigkeit zur Erkennung, Lokalisierung, Wahrnehmung und Vorhersage der Aktivitäten und des Verhaltens von Akteuren oder Objekten. Um bislang dem Menschen vorbehaltene kognitive Fähigkeiten auch auf Informationsverarbeitungssysteme abilden, in industrielle oder wirtschaftliche Prozesse einbetten bzw. in technische Systeme integrieren zu können, bedarf es einer Formalisierung der menschlichen Wahrnehmungsprozesse und der Bereitstellung eines entsprechenden methodischen und technologischen Apparates. Maschinelles Sehen [CCB00] bzw. Sprachverständen sind zweifellos die wichtigsten Beispiele für die informationstechnologische Implementierung künstlicher kognitiver Leistungen in technischen Systemen, auch ist die Forschung in diesen Gebieten am weitesten fortgeschritten. Darüber hinaus sind multisensorische Wahrnehmungssysteme, welche neben visuellen und auditiven Reizen auch auf kinästhetische, olfaktorische und atmosphärische Wahrnehmung ausgerichtet sind, Gegenstand der „Computational Perception“-Forschung.

Die Art und die Qualität, wie wir in Zukunft mit Computersystemen interagieren werden, hängt wesentlich davon ab, wie Maschinen oder Programme die Welt wahrnehmen und wie sie mit dieser Wahrnehmung weiter verfahren. Das Ziel so genannter „kontextbasierter“ Anwendungen ist die Einbeziehung aller mittels multimodaler Sensorik erfassbarer Information über die Umgebung, und die Verwendung dieser Kontextinformation zur Steuerung und Kontrolle des Verhaltens des Systems selbst. Kontextbasierte Anwendungen setzen die Integration profunder Methoden maschinelner Wahrnehmung (Computer Vision, Akustik- und Spracherkennung, Orts- und Zeitwahrnehmung, Geruchs-, Temperatur-, Bewegungs- und Beschleunigungswahrnehmung) voraus und werden heutige Formen eingebetteter Computersysteme, der Mensch-Maschinen-Interaktion und traditioneller autonomer Systeme in der Robotik ablösen.

## Kontextsensitivität

Die Fähigkeit eines Systems, Objekte sowie handelnde Personen und deren Absichten zu erkennen und bestimmen zu können, bezeichnet man als Kontextsensitivität (Context Awareness). Der Kontext einer Anwendung ist dabei in der Literatur definiert als jegliche Information, die zur Charakterisierung der Situation einer Entität dienen kann [Dey01]. Eine Entität kann dabei eine Person, ein Ort oder ein Objekt sein, das für die Interaktion zwischen dem Benutzer und der Applikation als relevant erachtet wird, der Benutzer oder die Applikation selbst eingeschlossen. Ein grundlegendes Gestaltungsprinzip bei der Entwicklung kontextbasierter Anwendungen ist dabei die Erfassung, Sammlung, Aggregation und Interpretation von Sensordaten sowie die geeignete Aufbereitung und Bereitstellung der aus den Daten gewonnenen Information für die Anwendung.

Neben den rein informationslogistischen Fragen (die „richtigen Daten“ zur „richtigen Zeit“ im „richtigen Umfang“ am „richtigen Ort“ bereitzustellen) ergeben sich aus der Sicht der Modellierung und des Datenmanagements neue Herausforderungen. Bezogen auf die typische Architektur kontextsensitiver Anwendungen müssen auf der Ebene der Sensorhardware im Allgemeinen weit dislozierte lokal erfasste Daten zu (im Sinne der jeweiligen Anwendung) interpretierbaren Daten verdichtet werden. Technische Schwierigkeiten in der Erfassung von Sensordaten liegen in der oft sehr starken Ressourcenbeschränkung der Sensoren (Speicherkapazität, Rechenleistung, Kommunikationsmittel und -bandbreite etc.), in der Beherrschung unterschiedlich hoher Datenraten, dem unterschiedlichen Niveau der Daten, der Ausfallsanfälligkeit von Sensorknoten (z.B. bei eigener Energieversorgung), der Mobilität der Sensoren, der Synchronisation von Sensordatenströmen aus unterschiedlichen Quellen und der Integration von zeit- und ereignisgesteuerten Sensordaten. Für das Sensordatenmanagement kommen sowohl push- als auch pull-basierte Ansätze in Frage. Eine Modellierungsherausforderung liegt in der Interpretation der Sensordaten im Sinne der Semantik der Applikation, in der Literatur oft als „Kontextmodellierung“ referenziert. Während frühe Ansätze Kontexte mittels einfacher Schlüsselwerte modellierten, verwenden neuere Arbeiten Metadatenauszeichnung (z.B. ConteXtML, RDF [LS99]), objektorientierte Modelle (z.B. das Person/Place/Thing-Paradigma [KBM00]) oder logikorientierte Ansätze, in denen Kontext als Fakten in regelbasierten Systemen dargestellt und verarbeitet wird. Erschwerend kommt die potenziell große Vielfalt zu modellierender Kontexte (geographischer Kontext für z.B. „location based service“, zeitlicher Kontext, physischer Kontext, sozialer Kontext, organisatorischer Kontext, Benutzerkontext usw.) mit sehr unterschiedlichen Anforderungen an die entsprechenden Datenmodelle hinzu.

An die Wahl der Kontextrepräsentationen und des Speichermodells knüpft sich die Frage der Kontextdissemination, für die sich aufgrund der Dislozierung nicht nur der Sensoren, sondern auch der Aktuatoren (die steuernd auf das Gesamtsystem einwirken) Peer-to-Peer-Strategien anbieten. Um proaktives kontextbasiertes Systemverhalten implementieren zu können, d.h. Applikationen realisieren zu können, die sich auf absehbare zukünftige Situationen einstellen, bietet sich für zustandsbasierte Kontextmodelle eine Vorhersagekomponente für erwartete Kontextzustände an. Die Systemkontrolle basiert in diesem Falle nicht auf dem zuletzt identifizierten Kontextzustand (reakтив), sondern auf einem in der Zukunft liegenden, aber bereits jetzt absehbaren Kontextzustand (proaktiv). Kontextsensitive Softwareframeworks realisieren die Kontrolle der Aktuatoren zumeist über regelbasierte Systeme (ECA-Regelsysteme) oder aktive Datenbanken.

## Smart Things – Smart Spaces

Die technologischen Möglichkeiten von Endgeräten vielfältigster Form und Funktion zur Kommunikation, Interaktion, Wissensspeicherung und -wiedergabe stellen eine spezielle Vertiefung des „Pervasive Computing“ dar. Dabei wird entlang

der Kategorien „Smart Things“ (portable, mobile Endgeräte mit Spezialfunktion) bzw. „Smart Spaces“ (feste Installation, die eine intelligente Hintergrundassistenz realisieren) vorgegangen. Untersuchungsgegenstände sind hier Smartphones und Organizers, Smart Gadgets, Universal Information Appliances, Mobile Internet Appliances, Embedded Web Servers und Browser, Smart Displays, Walls und Rooms, Smart Home und Home Networking, bis zu Ansätzen des Wearable Computings, der E-Textiles und des Smart Clothings [SL01]. Neueste Ergebnisse aus dem Bereich der Materialforschung (lichtemittierende Polymere, piezo- und pyroelektrische Materialien) bzw. die hochgradige Miniaturisierung von Funkmodulen (Bluetooth als Vorreiter) ermutigen zu einer räumlich noch engeren Fassung des „Personal Area“-Netzwerkbegriffs (gegenüber beispielsweise dem IEEE 802.15-Standard): Körpernahe Kommunikationsinfrastrukturen („Near Body Networks“) stellen neue Herausforderungen und Potenziale für implizite Personen-zu-Personen-Kooperationssysteme dar. In der softwaretechnischen Realisierung solcher Systeme treten zunehmend konzeptionelle Fragen der Interaktion [Mil93, Weg97] bzw. Koordination in den Vordergrund.

## **Everywhere Interfaces, natürliche Interfaces**

Die konsequente Einbeziehung der menschlichen Sinne, die außerhalb des audiovisuellen Wahrnehmungsvermögens liegen – und damit die Ablöse traditioneller Interaktionsmittel (Tastatur, Maus, Bildschirm) – sind die zentrale Herausforderung dieser Vertiefungsrichtung. Selbst die Sprachverarbeitung und die Erkennung und Verarbeitung von Bilddaten bedecken in kontextbasierten Anwendungen nur einen Teil des möglichen Mensch-Maschine-Interaktionsspektrums. Hinzu kommen Gestik und Mimik, Emotion, Gewohnheit, Vergessen und Force-Feedback. Benutzerschnittstellen, die in die Infrastruktur eingebettet sind (Everywhere Interfaces), an greifbare Gegenstände gekoppelt sind, die physische und virtuelle Artefakte integrieren (Tangible Interfaces, Graspable User Interfaces) [GOI98] bzw. digitale Information auf berühr- und manipulierbare Gegenstände des täglichen Lebens abbilden, eröffnen neue Möglichkeiten der Interaktion mit kooperativen Anwendungen. Unsere Vorrarbeiten zeigen, dass eine Entkopplung der Systeme-in- und -ausgabe von traditionellen I/O-Geräten nicht nur möglich, sondern über Tangible Interfaces realisiertes implizites I/O oft sogar effizienter als explizites I/O ist.

## **Der Mensch im Vordergrund – Informationstechnologie im Hintergrund**

Das Ziel von Pervasive Computing ist die Konzeption, der Entwurf und die Entwicklung von Systemen, die den Menschen in jeder Situation seines Alltags um die Möglichkeiten der digitalen Informationswelt, die ihn unsichtbar umgibt, und in seinen Handlungsmöglichkeiten bereichern. Die Herausforderung dabei liegt in

der Anreicherung von Artefakten – z.B. Gegenständen des täglichen Gebrauchs – mit Zusatzfunktionalität, die einfach nutzbar und intuitiv bedienbar ist, bzw. autonom, intelligent und situationsbezogen auf den Menschen reagiert. Die Realisierung von Gegenständen und Umgebungen, die dem Menschen die ihn umgebenden digitalen Ressourcen erschließen, induziert eine Reihe von Herausforderungen:

*Allgegenwärtiger Zugriff:* Gewährleistung eines zeit- und ortsunabhängigen Zugriffs auf relevante Informationsinhalte auf Basis drahtloser Kommunikationstechnologien.

*Kontextsensitivität:* Systemverhalten, das die gegenwärtige und ggf. auch erwartete zukünftige Situation eines Artefaktes oder des Benutzers berücksichtigt und entsprechend planbasiert (intelligent) handelt.

*Sicherheit und Privatheit:* In den zukünftigen Anwendungsformen des Pervasive Computing werden Systeme zunehmend autonom (und ohne aktive Veranlassung durch den Benutzer) ihre Umgebung sensorisch erfassen. Bereits jetzt fordert die Technikethik nach Verfahren und Methoden, die den Datenzugriff in die Souveränität des Datenbesitzers legen und Daten sicher handhabbar machen.

*Natürliche Interaktion:* Miniaturisierung und unsichtbare Integration von Technologie zur Gestaltung von Artefakten, die sowohl Repräsentation als auch Kontroll- und Steuerungsmechanismus für die damit assoziierte digitale Information sind. Die natürliche Interaktion mit einem Artefakt muss gleichzeitig die Manipulation der dadurch repräsentierten Daten bewirken [WMG93].

## Literatur

- [BCLM03] Bohn J, Coroama V, Langheinrich M, Mattern F, Rohs M (2003) Allgegenwart und Verschwinden des Computers – Leben in einer Welt smarter Alltagsdinge. In: Ralf Grötker (Hrsg.): *Privat! Kontrollierte Freiheit in einer vernetzten Welt*. Heise-Verlag, 195–245
- [CCB00] Crowley JL, Coutaz J, Berard F (2000) Perceptual User Interfaces: Things That See. *Communications of the ACM* 43(3), 54–64
- [Dey01] Dey AK (2001) Understanding and Using Context. *Personal and Ubiquitous Computing* 5(1)
- [GOI98] Gorbet MG, Orth M, Ishii M (1998) Triangles: Tangible Interface for Manipulation and Exploration of Digital Information Topography. *CHI 1998*, 49–56
- [KBM00] Kindberg T, Barton J, Morgan J, Becker G, Bedner I, Caswell D, Debaty P, Gopal G, Frid M, Krishnan V, Morris H, Schettino J, Serra B, Spasojevic M (2000) People, Places, Things: Web Presence for the Real World. *WWW'2000*
- [LS99] Lassila O, Swick RR (1999) Resource Description Framework (RDF): Model and Syntax Specification. *Recommendation*, World Wide Web Consortium, [www.w3c.org/TR/REC-rdf-syntax/](http://www.w3c.org/TR/REC-rdf-syntax/)
- [Mil93] Milner R (1993) Elements of Interaction: Turing Award Lecture. *Communications of the ACM* 36(1), 78–89
- [Sat01] Satyanarayanan M (2001) Pervasive Computing: Vision and Challenges. *IEEE Personal Communications*, 10–17

- [SL01] Schmidt A, Laerhoven K (2001) How to Build Smart Appliances? *IEEE Personal Communications* 8(4), 66–71
- [Weg97] Wegner P (1997) Why interaction is more powerful than algorithms. *Communications of the ACM* 40(5), 80–91
- [Wei91] Weiser M (1991) The Computer of the Twenty-First Century. *Scientific American* 265(3), 66–75, 94–100
- [WMG93] Wellner P, Mackay W, Gold R (1993) Computer Augmented Environments: Back to the Real World. *Communications of the ACM* 36(7)

**Univ. Prof. Dr. Alois Ferscha** ist Vorstand des Instituts für Pervasive Computing und Leiter des Exzellenzschwerpunktes „Pervasive Computing“ an der Johannes-Kepler-Universität Linz. Er beschäftigt sich mit vernetzten eingebetteten Systemen und innovativen Informationstechnologien, die mit alltäglichen Umgebungen verschmelzen (Smart Spaces), in Gebrauchsgegenstände unsichtbar integriert sind (Smart Things) bzw. Lebensräume realisieren, die intelligent auf die Gegenwart des Menschen reagieren. Gegenwärtige Forschungsarbeiten behandeln Fragen der Identifikation, der Lokalisierung und Objektverfolgung, der Koordination von Aktivitäten und mobilen Endgeräten in drahtlos vernetzten Systemen bzw. Middlewarelösungen in drahtlosen Ad-hoc-Netzen. Zu den von seiner Arbeitsgruppe entwickelten Technologiedemonstratoren zählen sowohl Smart Things wie z.B. Echtzeit-SMS-Notifikation vom Laufschuh (Wienmarathon, Berlinmarathon), Kontextarchitekturen und kontextbasierte Dienste („Activity Tracking“, „Power Saver“), P2P-Koordinationsarchitekturen („Peer-It“), die Mehrbenutzerinteraktion auf „virtuellen Walls“, Ad-hoc-Interaktion auf Basis einer „digitalen Aura“ („Smart Shopwindow“), eingebettete Interaktion in Form von gegenständlichen Benutzerschnittstellen („Cube Interface“) bzw. Smart Spaces wie z.B. Team-Awareness in WLANs („Wireless Campus Space“, „Mobi-Learn“), Embedded Webservices („Internetkoffer“), Mixed-Reality-Systeme für die Personen- und Fahrzeugnavigation („INSTAR“) sowie ortsbasierte Dienste („Digital Graffiti“).

Alois Ferscha ist Autor zahlreicher wissenschaftlicher Publikationen in internationalen Journals bzw. Konferenzbänden in den Bereichen verteilte Systeme und verteilte Softwareentwicklung, Pervasive Computing, Mehrbenutzerinteraktion, drahtlose Kommunikationssysteme, verteilte diskrete Ereignissimulation sowie Leistungsmodellierung und Analyse. Er war als Gastforscher an den Universitäten Turin und Genua sowie an der University of Maryland at College Park und der University of Oregon tätig. Er war Mitglied zahlreicher wissenschaftlicher Programmkomitees wie etwa für WWW, PADS, DIS-RT, SIGMETRICS, MASCOTS, TOOLS, PNPM, ICS, MSWiM, QShine, ICMB, ARCS, UBICOMP, PERVASIVE sowie Programmkomiteevorsitzender der PADS'98, MASCOTS'99, WWW'2002 („Vice-Chair“) und der PERVASIVE 2004. Alois Ferscha ist Träger des Heinz-Zemanek-Preises für hervorragende Beiträge in der Informatik.