

INTERNET OF THINGS

В образованието



Vehicle, Asset, Person & Pet
Monitoring & Controlling



Agriculture Automation



Energy consumption



Security



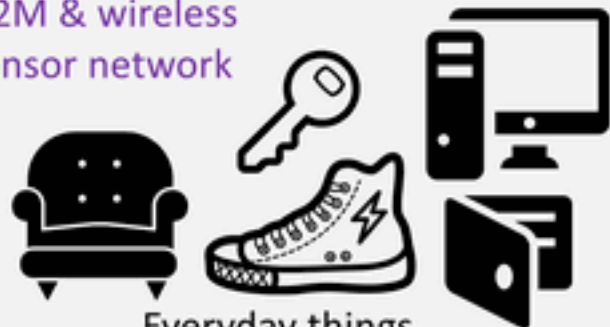
Embedded Mobile



Building management



M2M & wireless
Sensor network



Everyday things



Smart homes & cities



Everyday things get connected
For smarter tomorrow



Telemedicine & Healthcare

Radoslav Yoshinov

Екосистема-кръговрат

Основни роли

Производители
Консуматори

Декомпозиращи

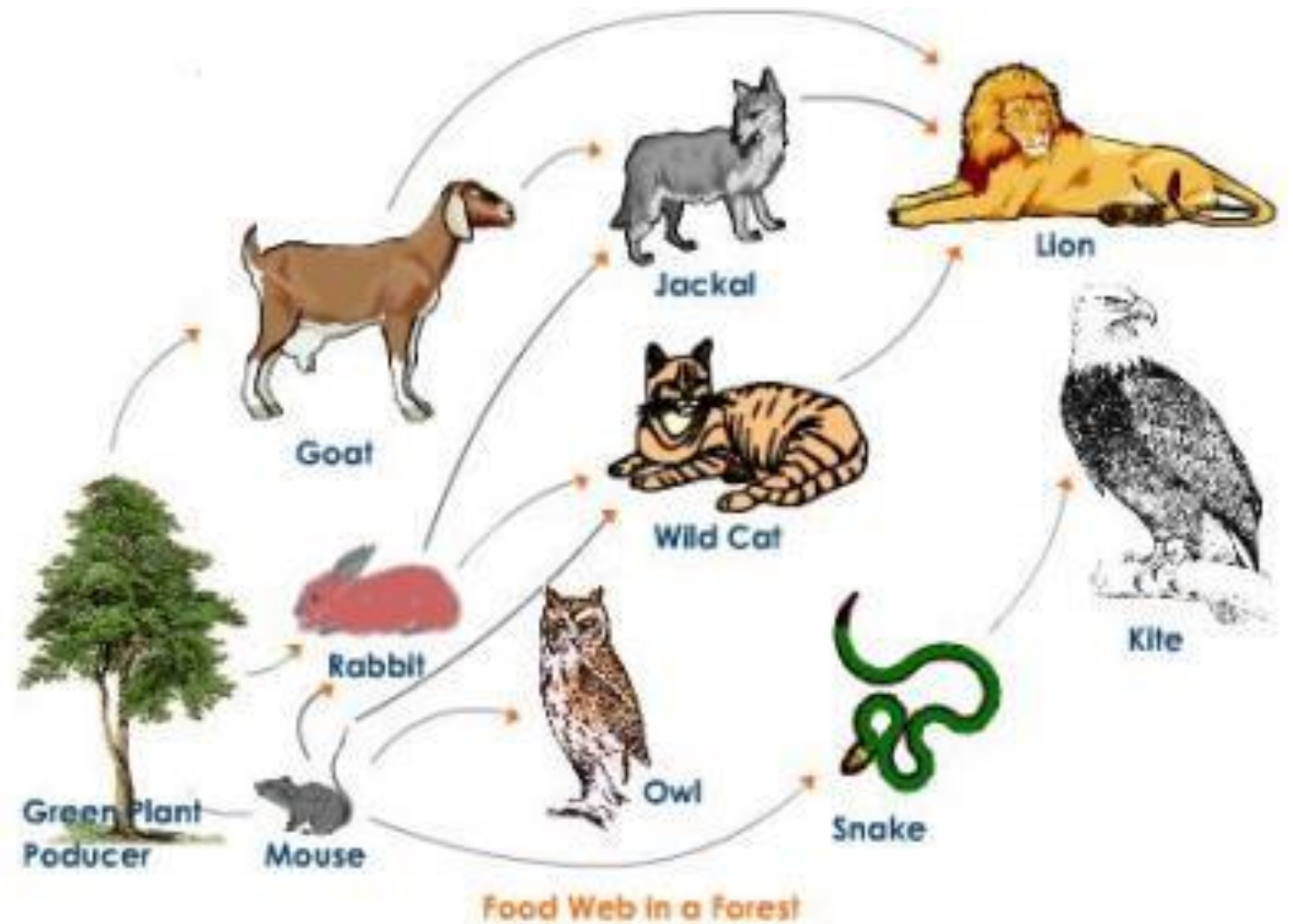
Жизнен цикъл



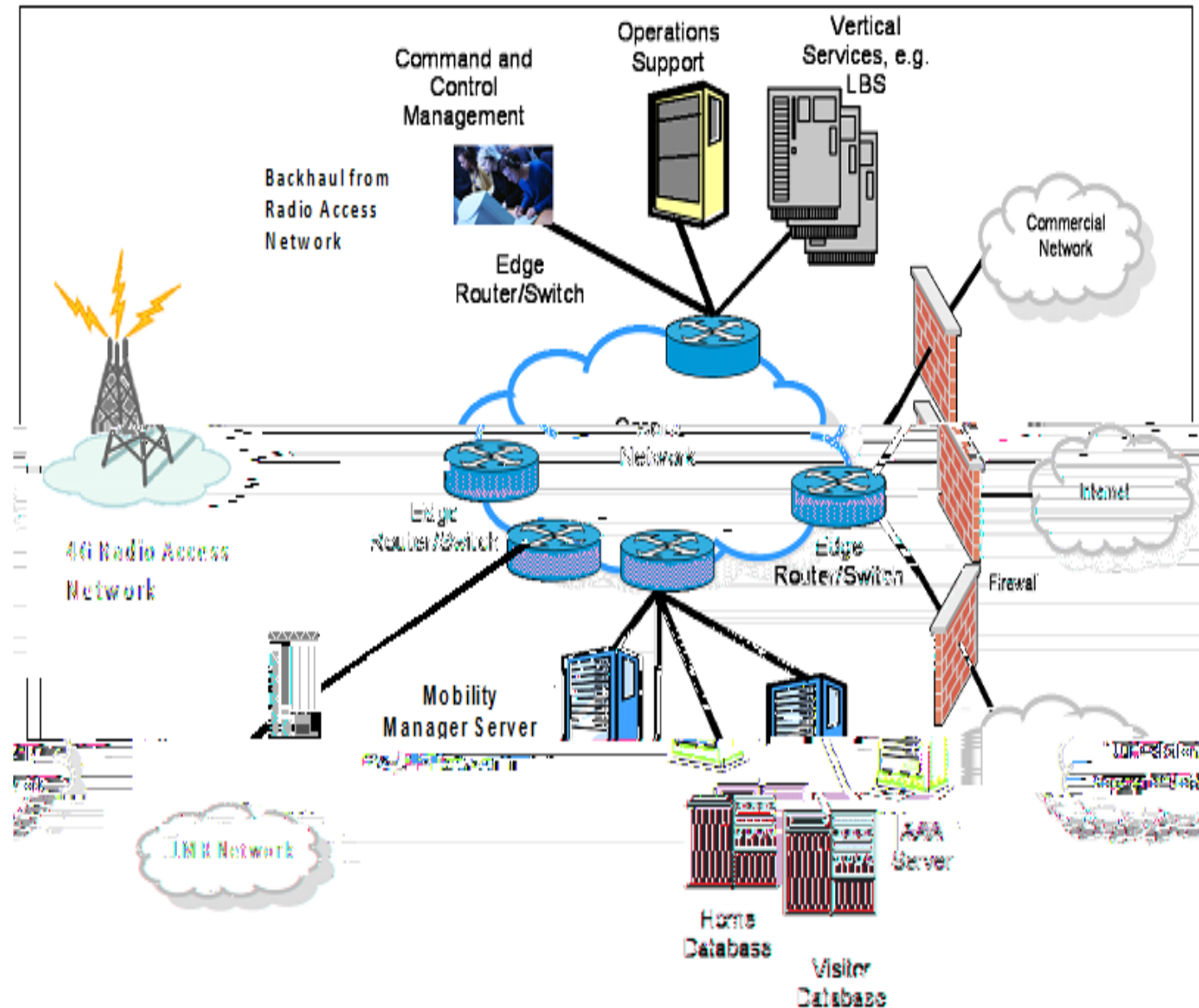
Биосфера	The part of Earth that contains all ecosystems	
Екосистема	Community and its nonliving surroundings	 Hawk, snake, bison, prairie dog, grass, stream, rocks, air
Общество	Populations that live together in a defined area	 Hawk, snake, bison, prairie dog, grass
Населена група	Group of organisms of one type that live in the same area	 Bison herd
Индивид	Individual living thing	 Bison
Groups of Cells	Tissues, organs, and organ systems	 Nervous tissue Brain Nervous system
Cells	Smallest functional unit of life	 erve cell
Molecules	Groups of atoms; smallest unit of most chemical compounds	 Water DNA

Биологични екосистеми

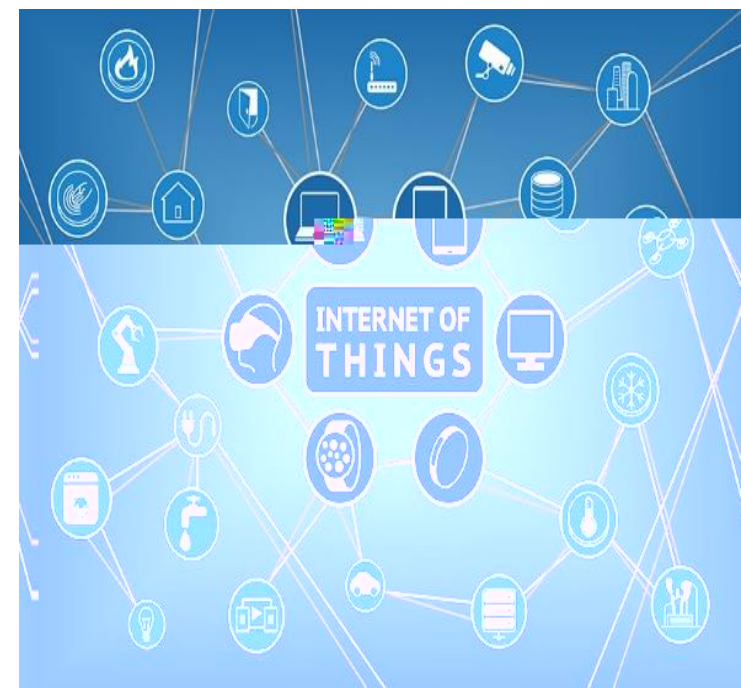
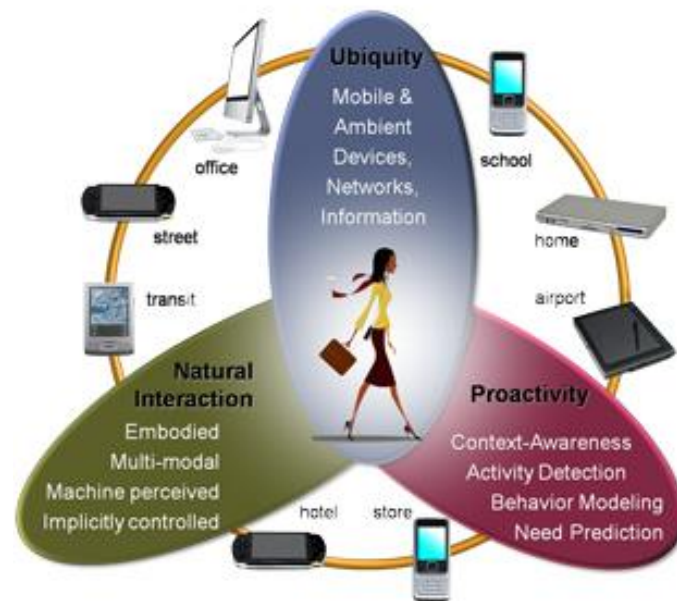
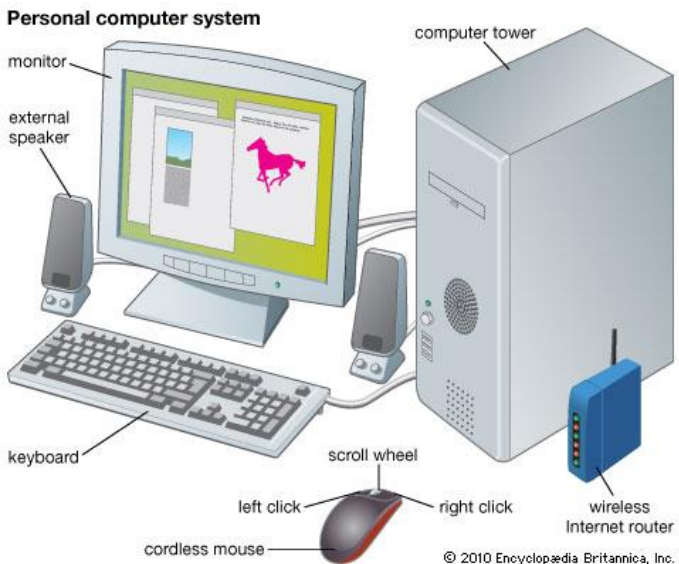
-
-
-
-



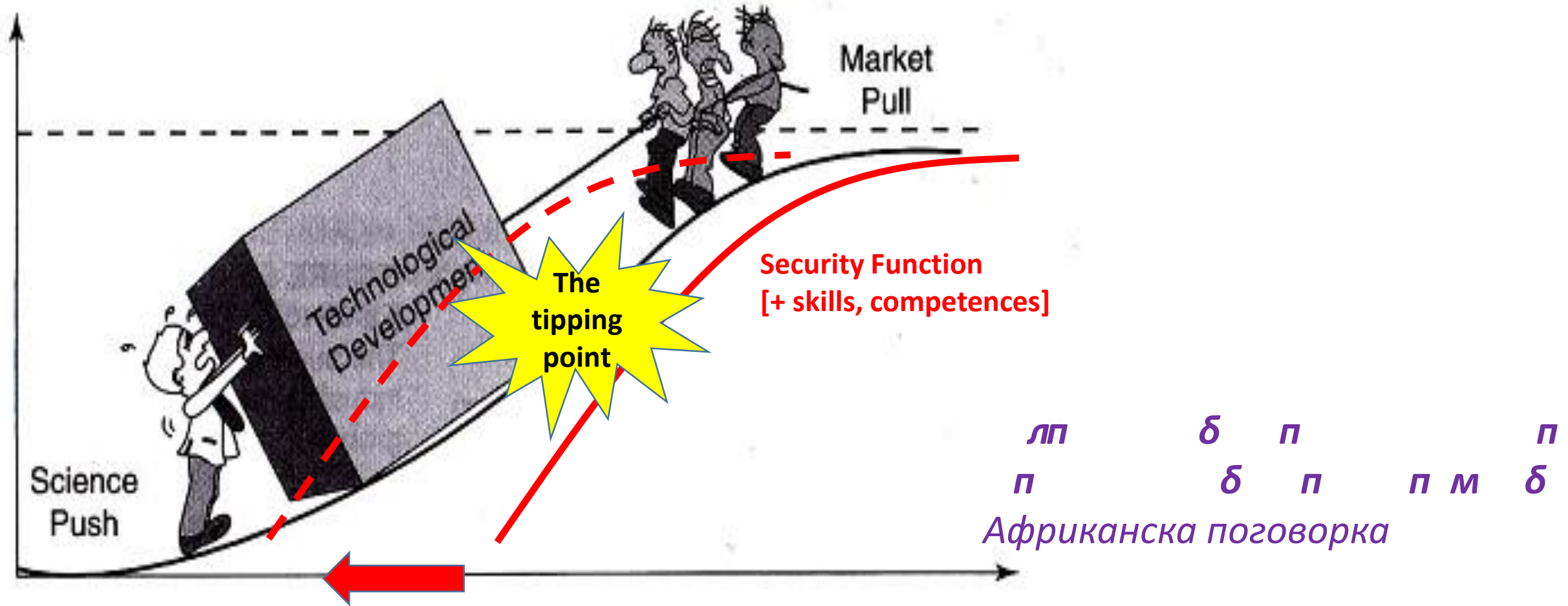
Характеристики на екосистемата на една киберсистема



Технологични вълни в образованието



Готови ли сме за дигитална зависимост в образованието?

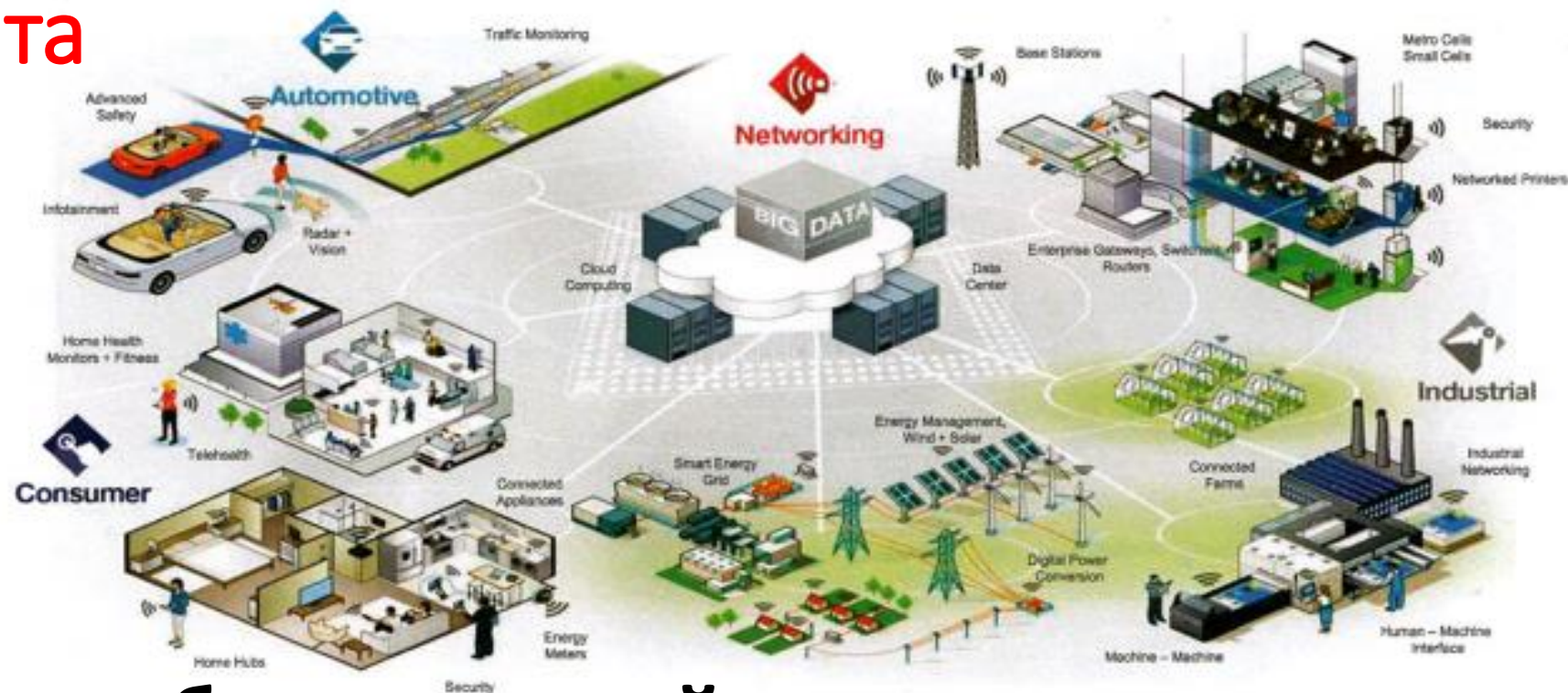


The Internet of Things

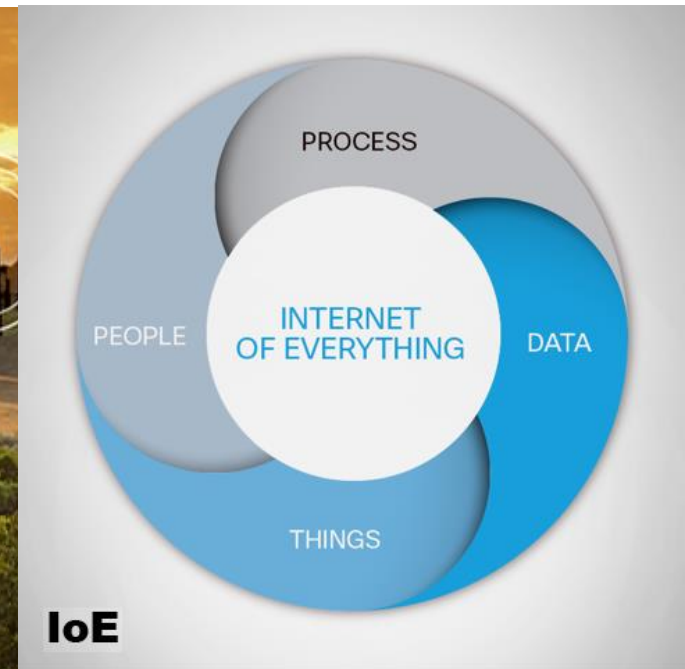
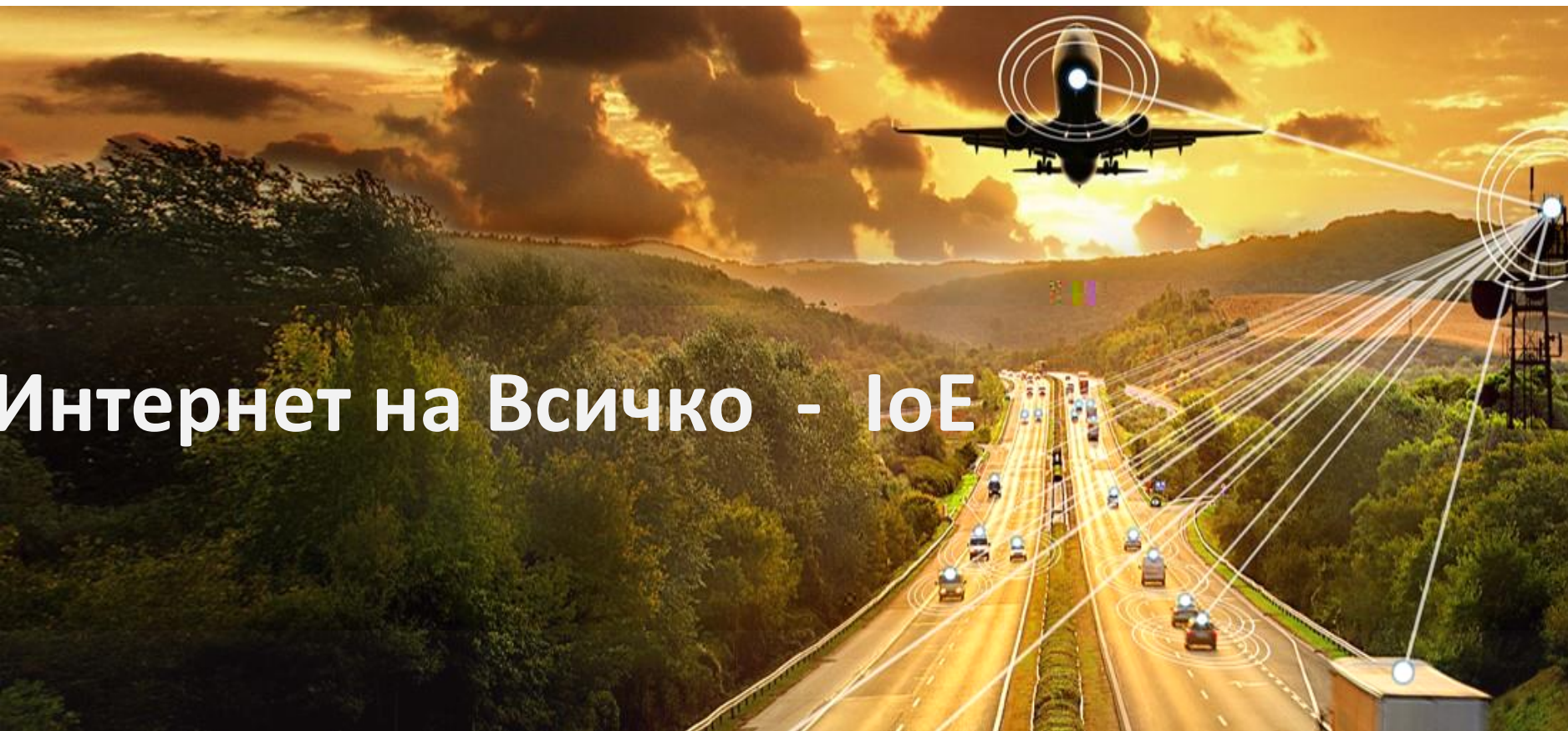
Интернет на нещата

Дефиниция (IoT) :

Мрежа от физически обекти - устройства, превозни средства, сгради и други елементи, с вградена електроника, софтуер, сензори и мрежова свързаност, която позволява на тези обекти да събират и обменят данни.



От Интернет на нещата (IoT) към Интернет на всичко (IoE)

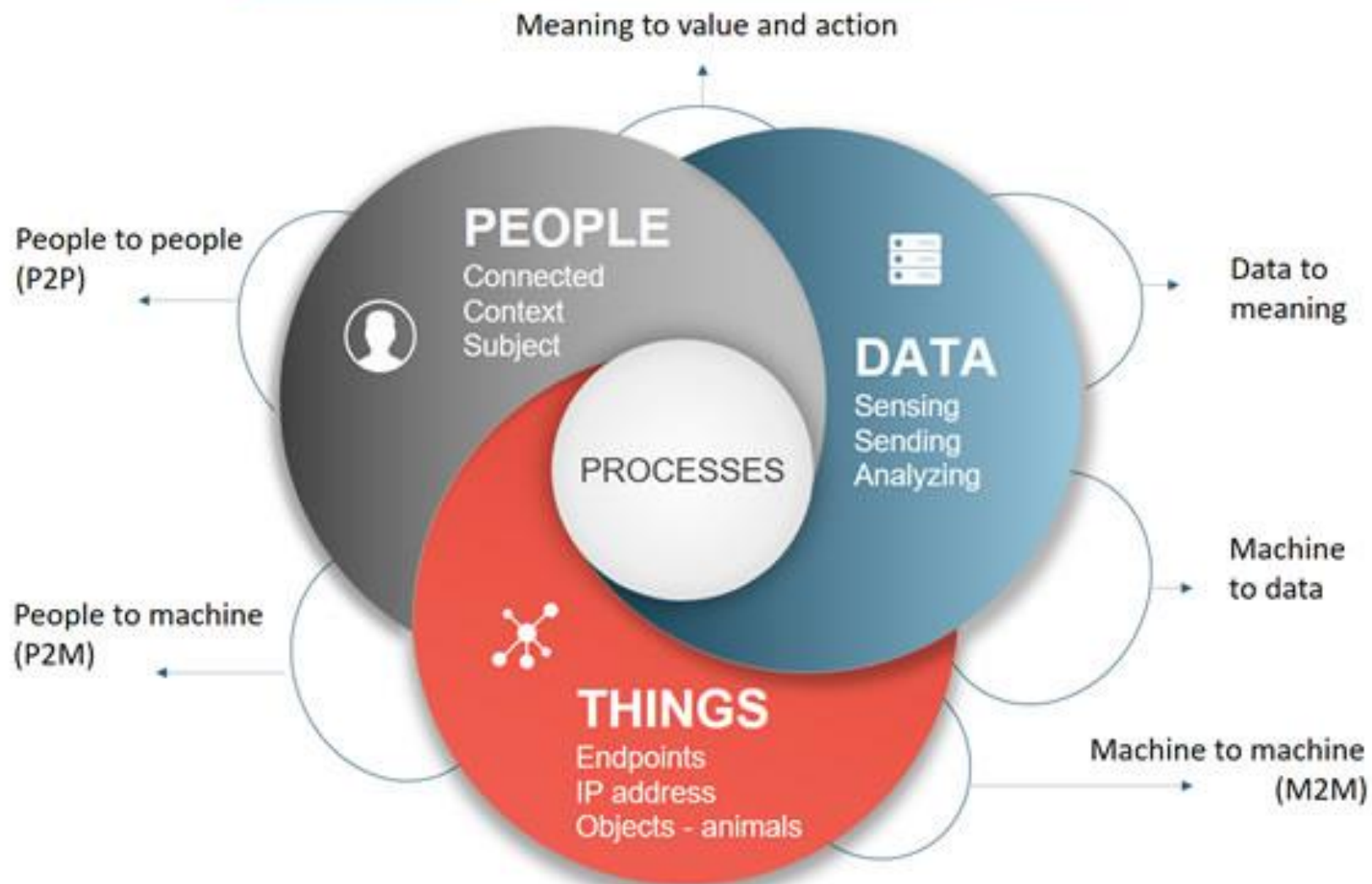


Интернет на Всичко IoE





Internet of Everything (IoE) in context



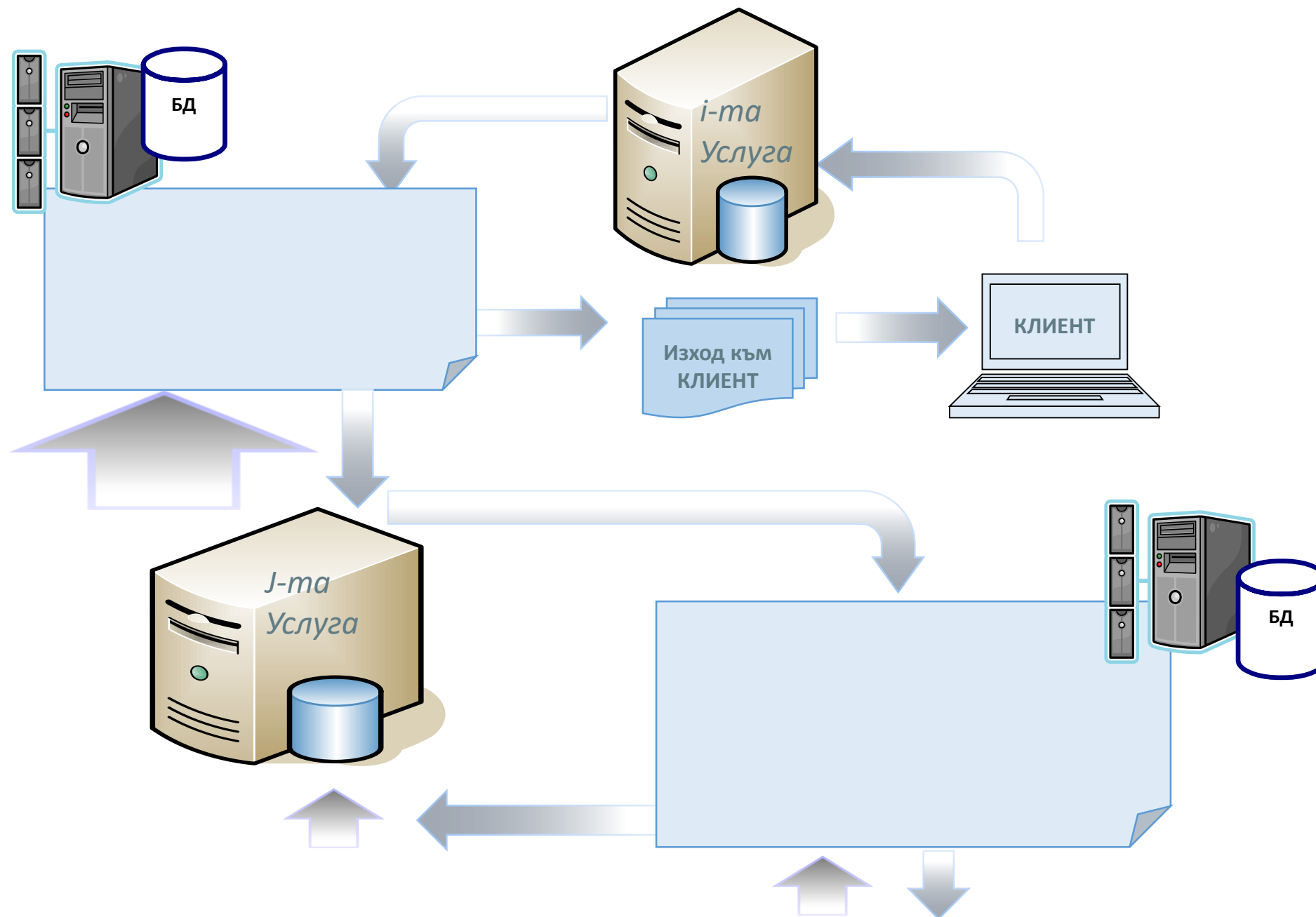
Основни дефиниции в Internet of Things

- **IoT**
- **IoT устройство**
- **Екосистема на IoT**

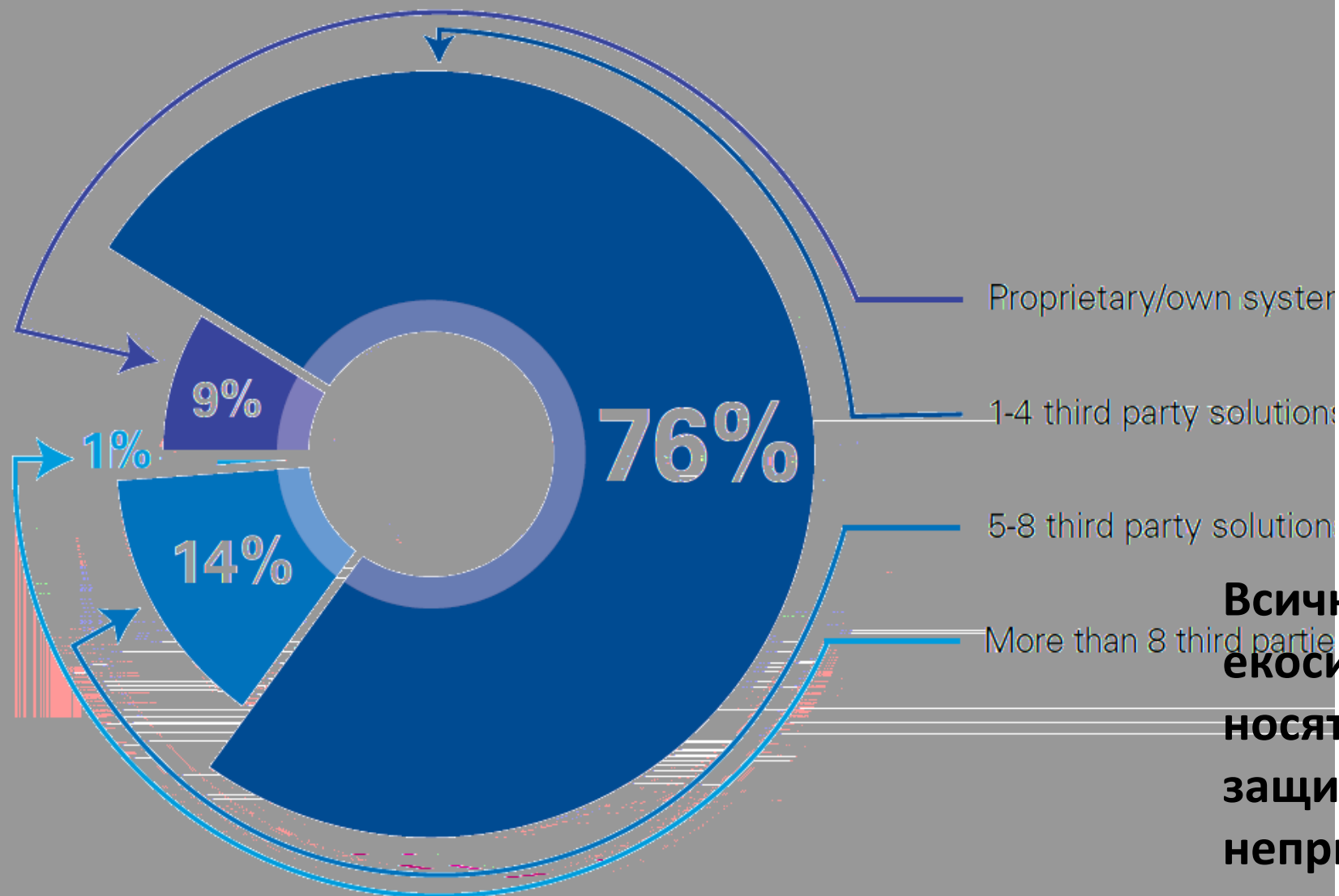
ОСНОВНИ ПОНЯТИЯ В IoT

- **Entity:**
- **Physical layer:**
- **Network layer:**
- **Application layer:**
- **Remotes:**
- **Dashboard:**
- **Analytics:**
- **Data storage:**
- **Networks:**

Какво представлява схемата на една услуга

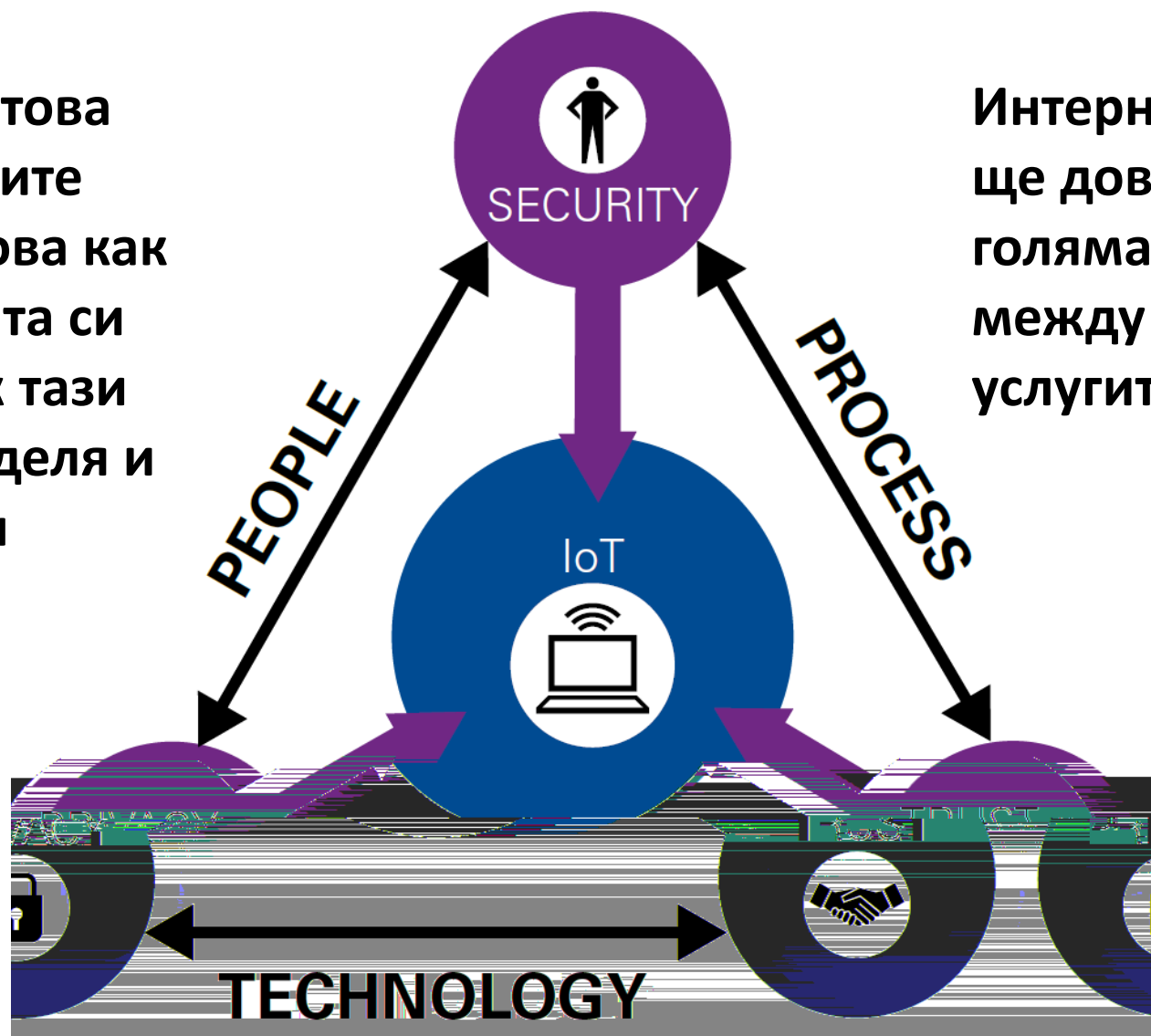


The IoT ecosystem is growing and users increasingly understand that they need



Всички участници в екосистемата трябва да носят отговорност за защита на сигурността, неприкосновеността на личния живот и доверието на крайния потребител.

Privacy не е само за това как защитавате вашите данни, това е и за това как разпределяте правата си върху данните и как тази информация се споделя и се използва от трети страни.

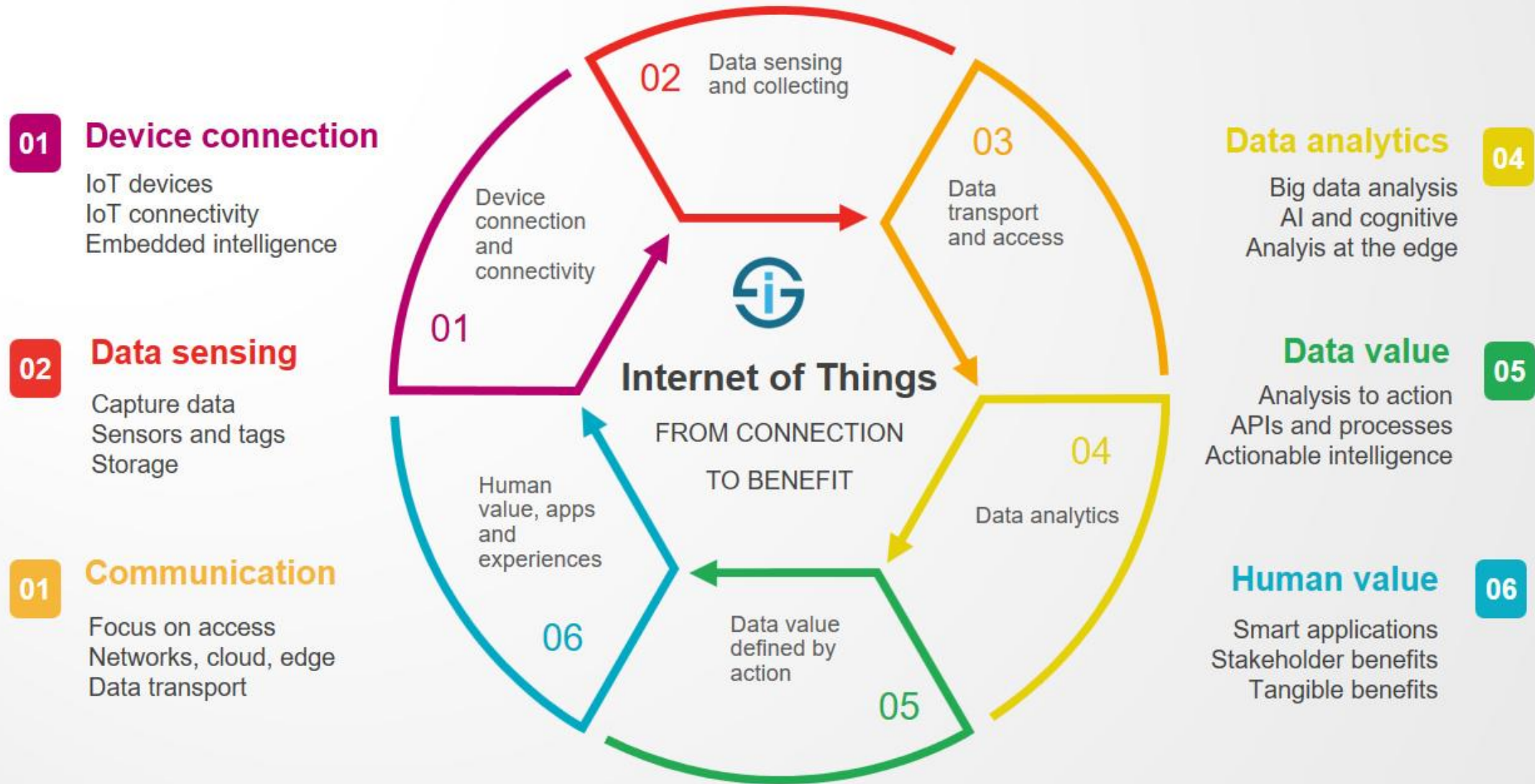


Интернет на нещата ще доведе до по-голяма интеграция между продуктите и услугите

Доверието трябва да бъде превърнато в **СТОЙНОСТ** за технологичните фирми и доставчиците на решения за Интернет **TRUST BRANDING**

The Internet of Things

From connecting devices to human value



В бъдеще Интернет на нещата ще бъде възприеман, като настройка на ума, а не като непрекъснат поток от технологии

-

-

-

-

-

-

В какво вярваме!

За да бъде ефективна сигурността в Интернет на нещата, тя трябва да бъде вградена в технологията и възможно най-близо до активите:

-
-
-
-

EDUCATION

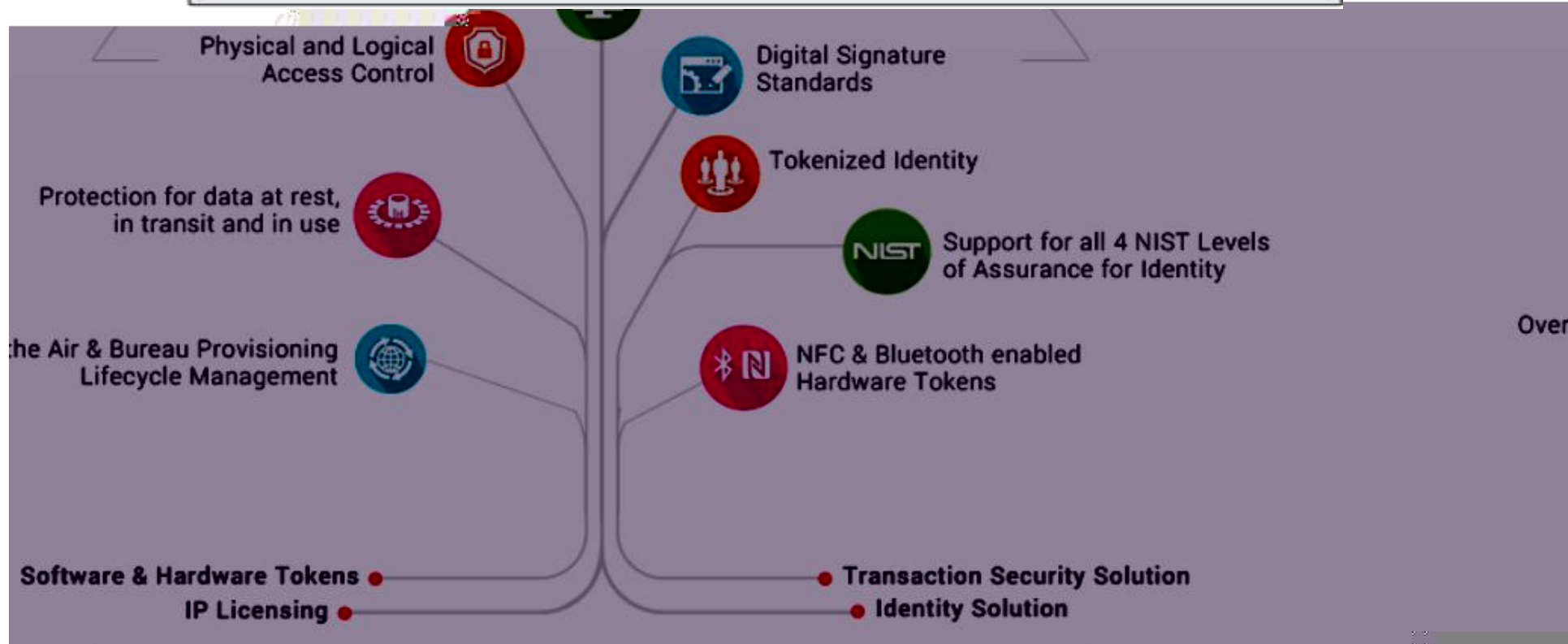
E-Learning.

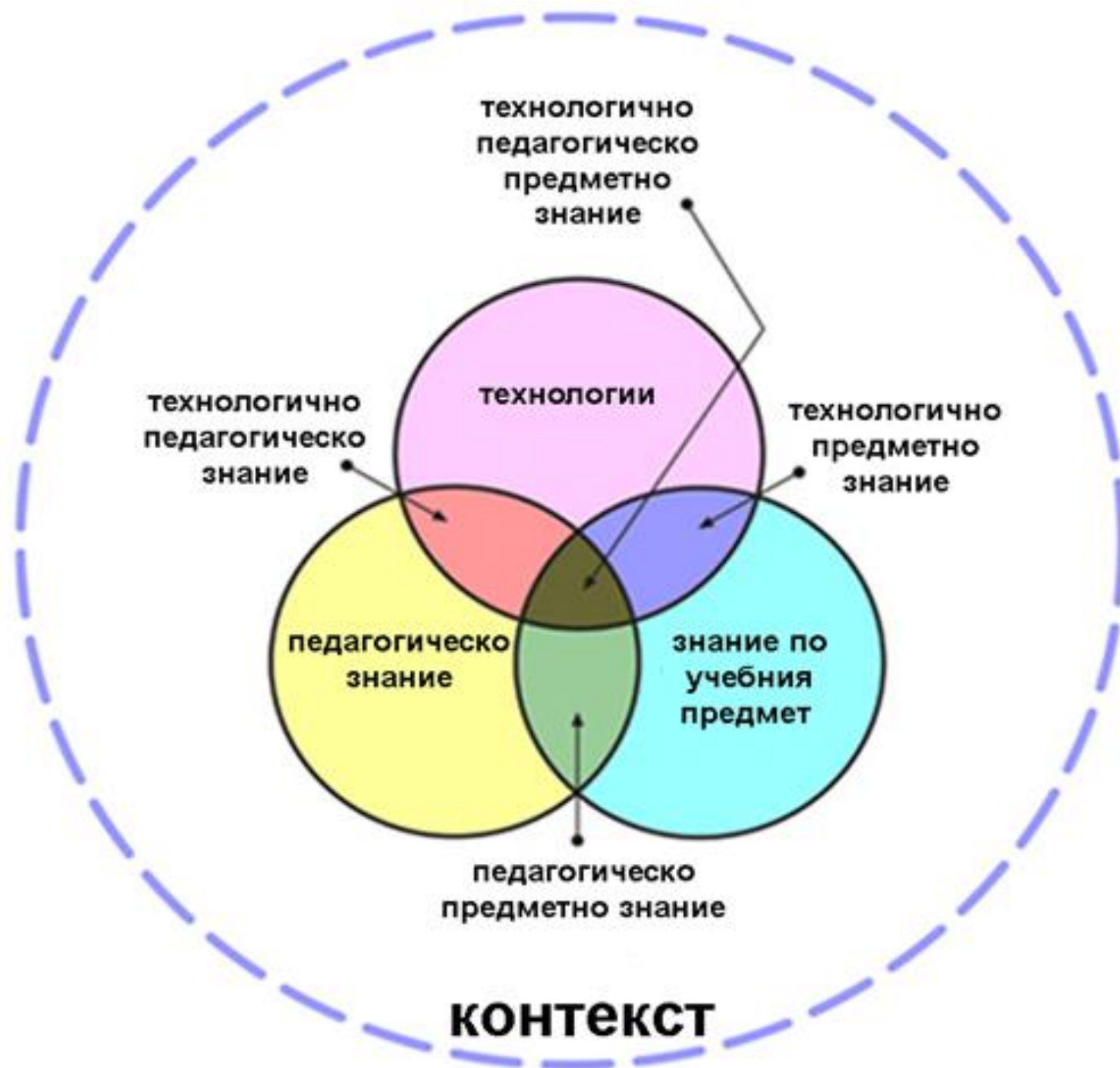
Anytime, Any place, Any pace training.



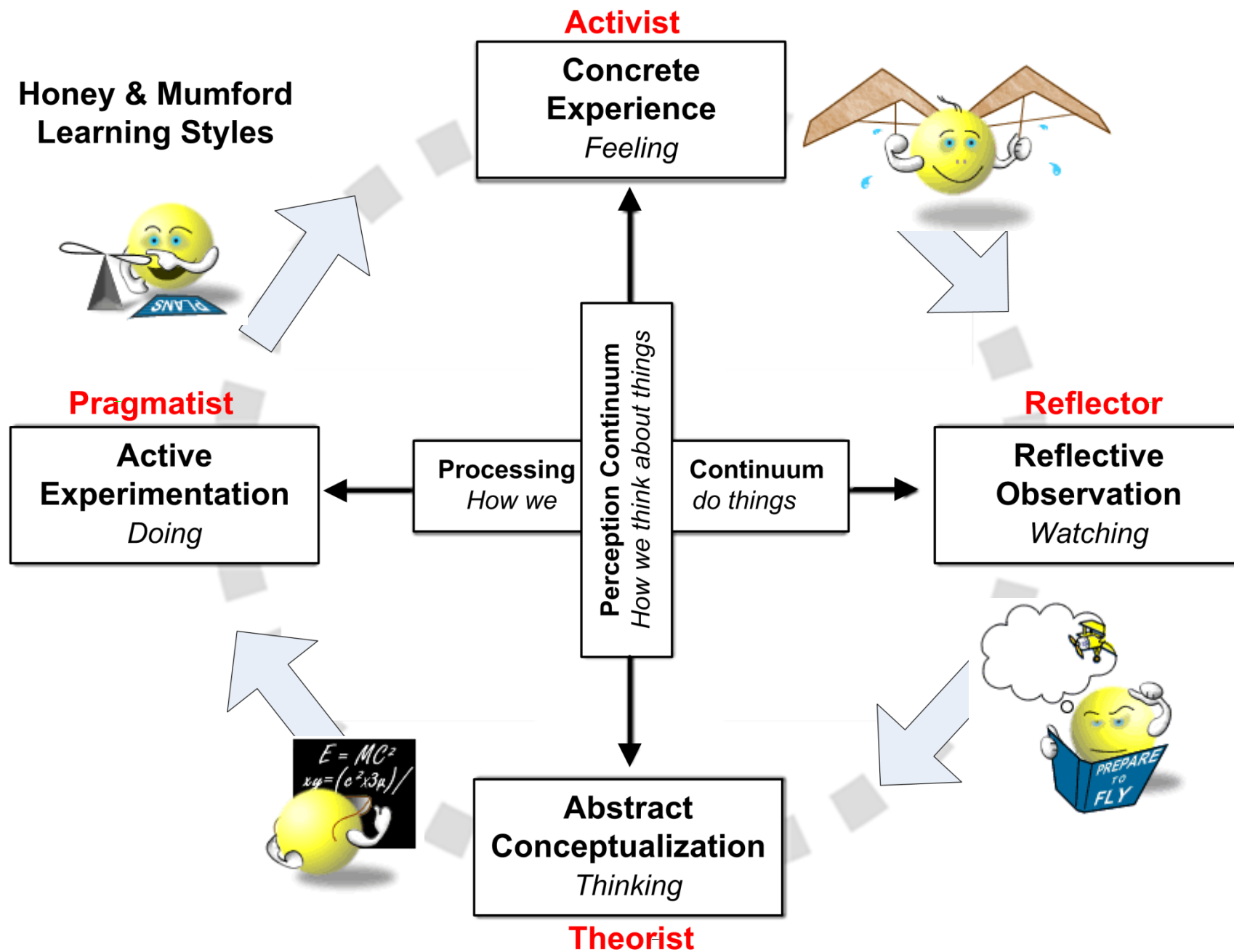
Ente
Identity Mana
Secure Trans

cial Services
Compliance &
Channel Banking





Honey & Mumford Learning Styles



Накъде ?

Насочването на вниманието на образованието към интегриране на Интернет на нещата (IoT) в образователния процес ще доведе до мащабна промяна в разбирането за това, какво означава образованието

Интелигентната технология ще повлияе на образованието по следните начини:

-
-
-
-

Технологична вулгаризация в образованието е опита на някои да поставят IoT в класната стая на много по-високо ниво. Те искат да се съсредоточат не върху използването на технологиите като средство, а да обучават студентите на технологии. По този начин Студентите ще бъдат ранните «приспособенци» към новите технологии.

-

Успешното интегриране на интернет на нещата в образователната система ще идва бавно и по много ненатрапчив начин, чрез персонализация, интерактивни образователни сценарии, подкрепени от безпроблемна интерактивна технология



Класически примери – бели интерактивни дъски



For Wireless Cameras

IPEVO Whiteboard

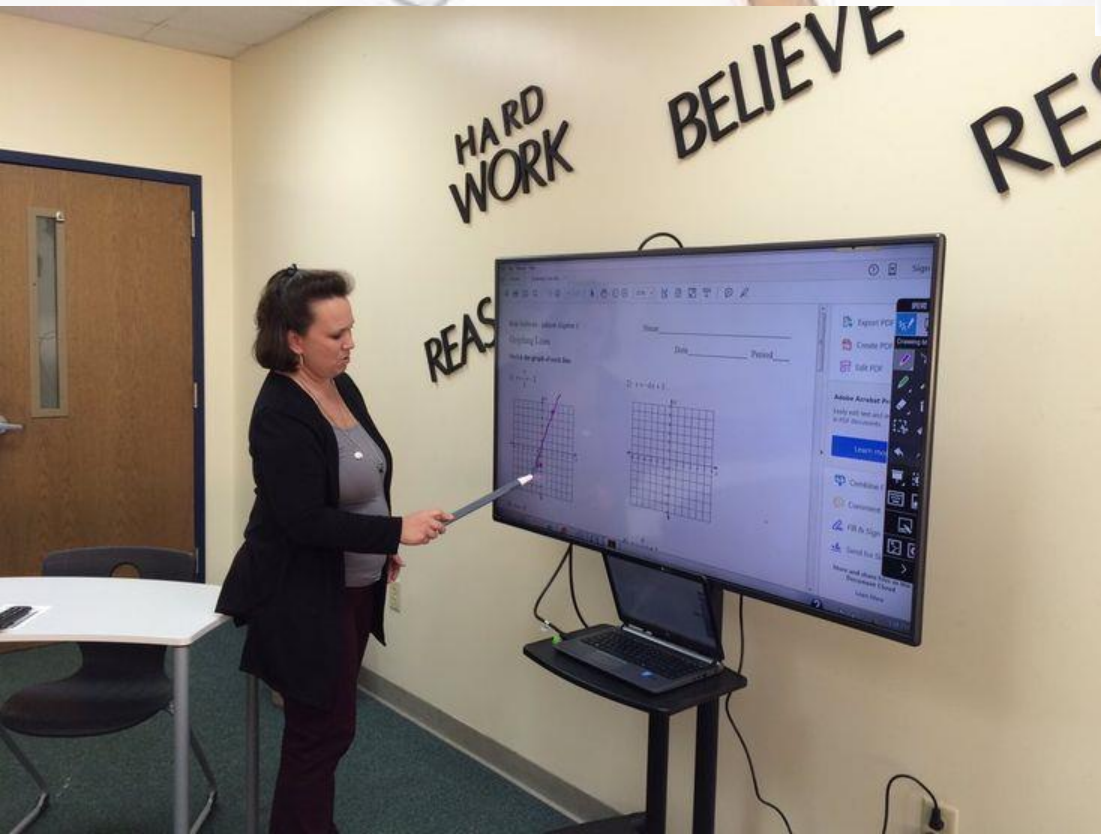
Turn Android Tablet into a Wireless Interactive Whiteboard.



Interactive Whiteboard System

User Manual

IPEVO



3D Скенери,

ScanMarker

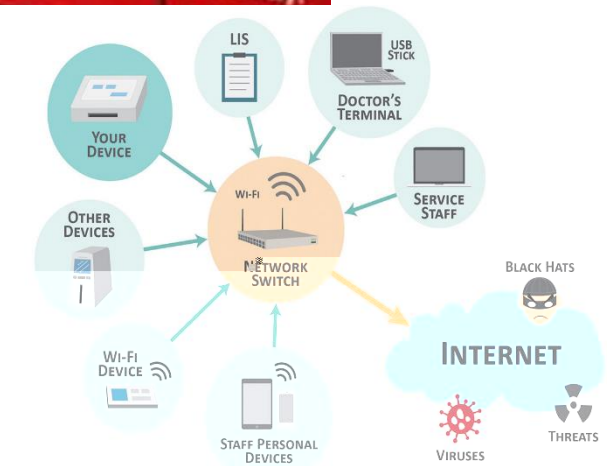


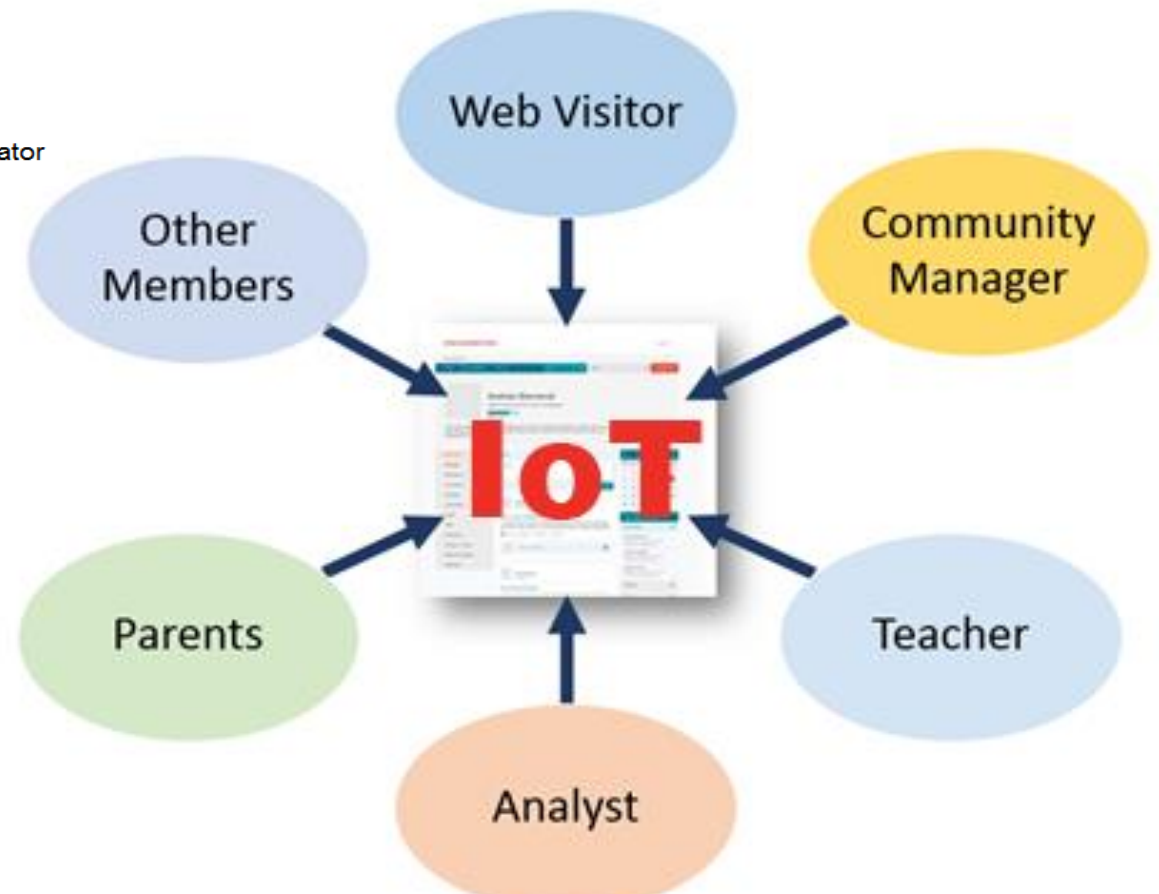
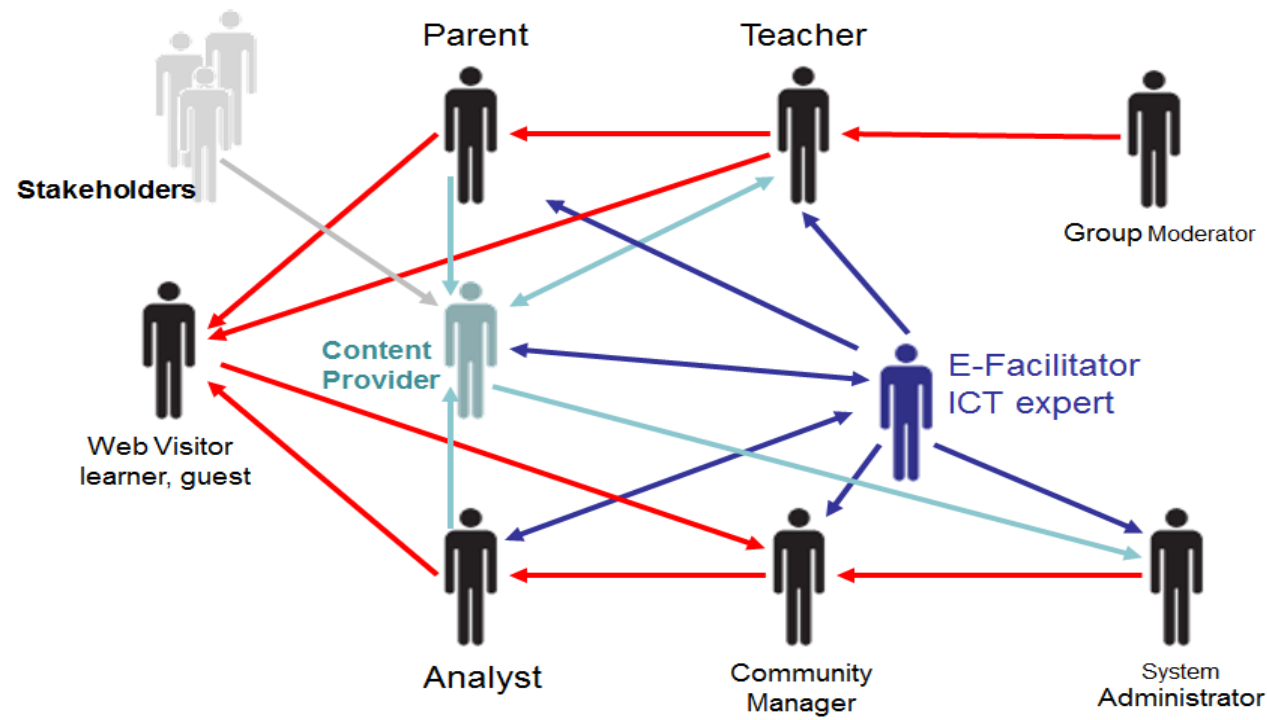
Екзотични примери - IoT в образованието

Auslan

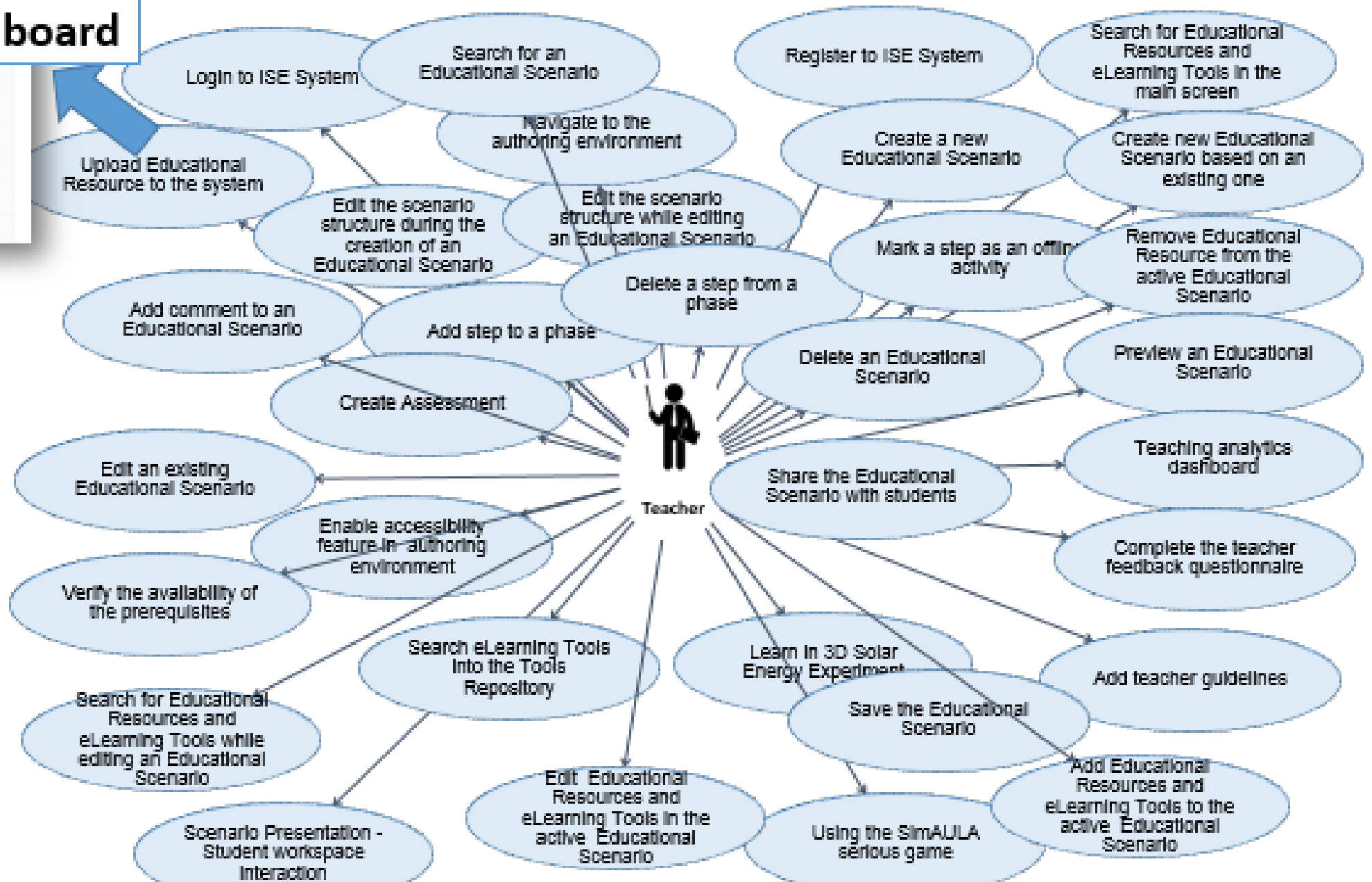


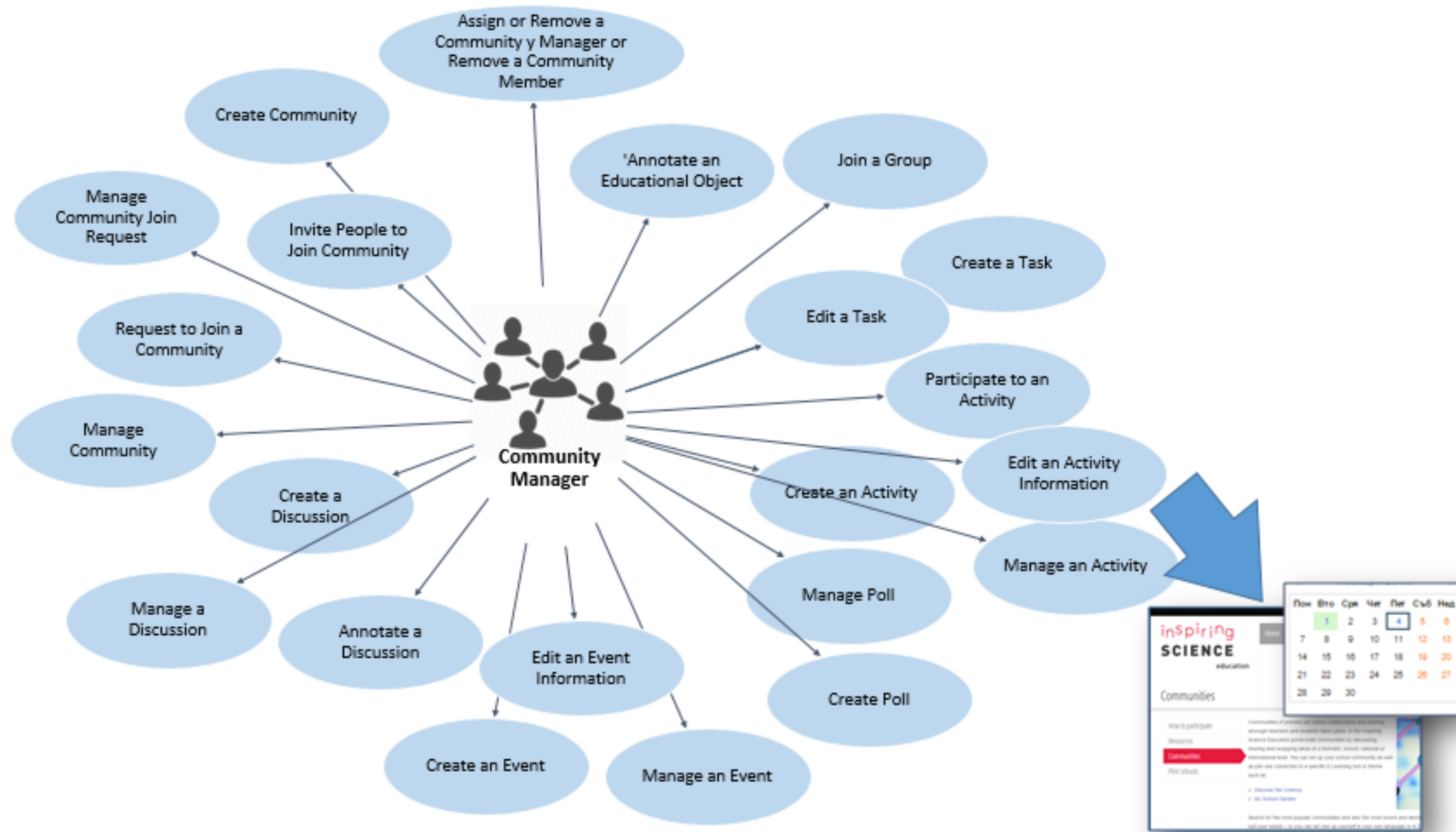
Виртуална класна стая

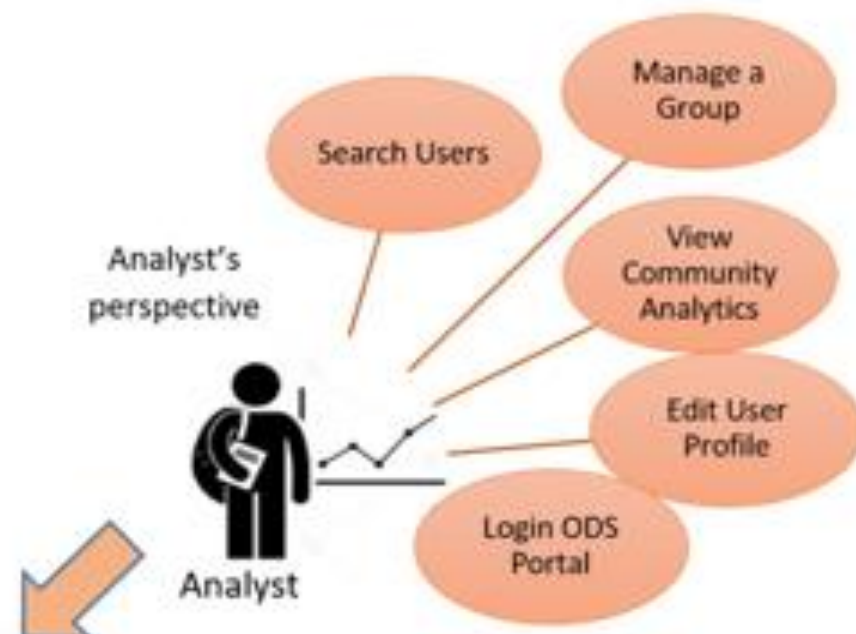




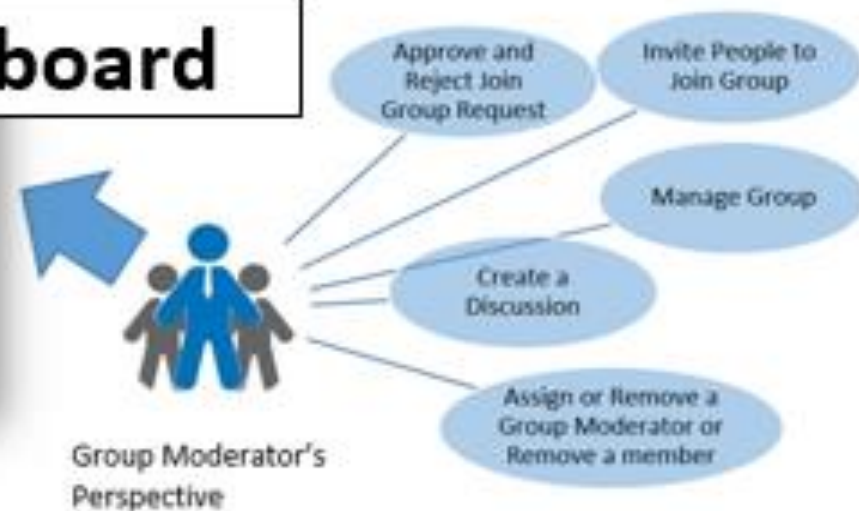
Dashboard







Dashboard

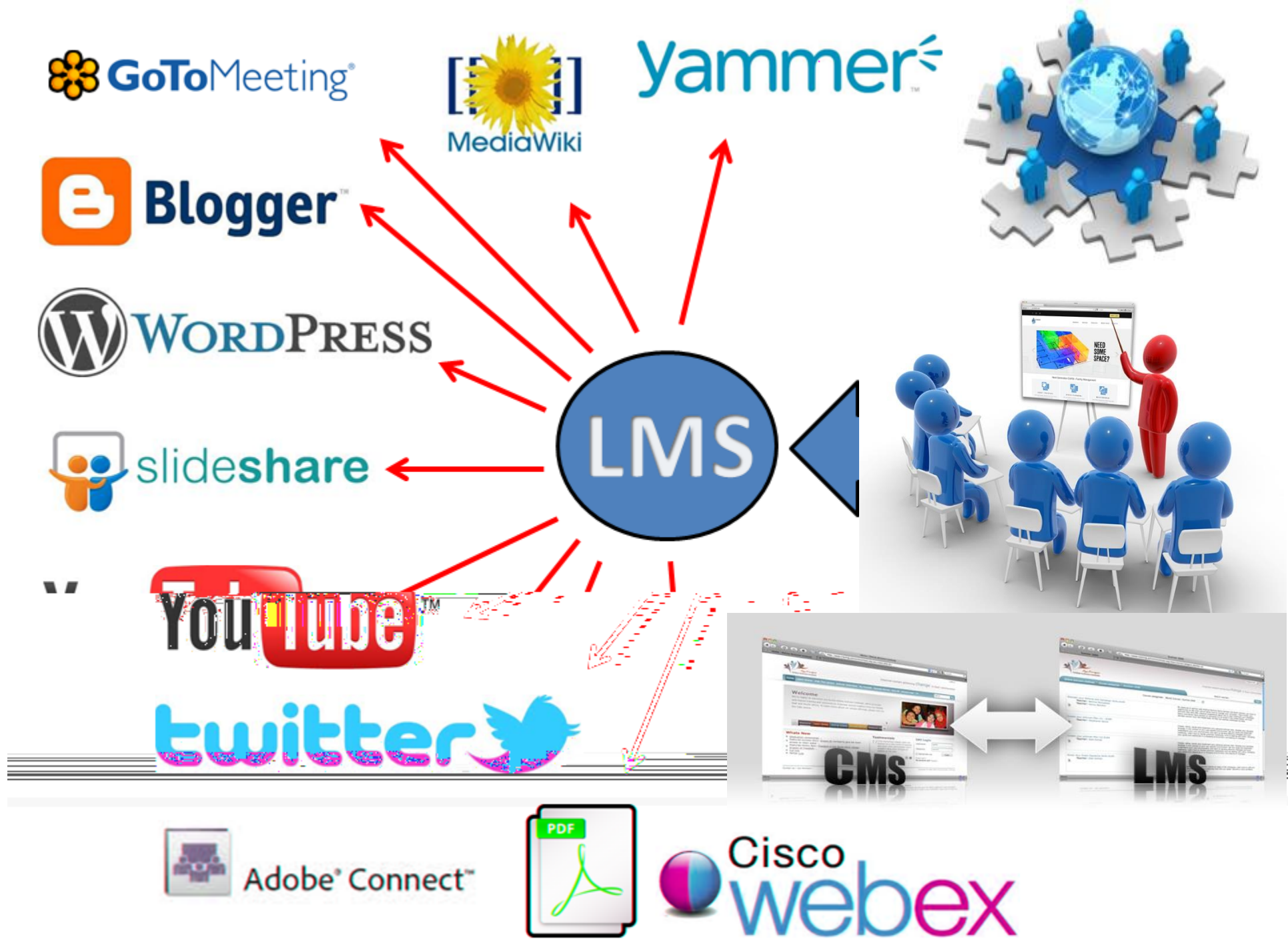


**WEB visitor's perspective,
taking account of his role**



В настоящето на екосистемата на IoT, играчите “орбитират” около клиента





Благодаря за вниманието !



*Assoc. Prof. Radoslav Yoshinov PhD
Bulgaria , Sofia 1113
Acad. G. Bonchev str., Block 8
Laboratory of Telematics - BAS /Director;
Tel. +359 2 979 2896
Mobile +359 888 627190*