

# Mobile Geräte – Top oder Flop?

ZUSAMMENFASSUNG VON TAKASHI LINZBICHLER

Mobiltelefon, Smartwatch, Laptop, Tablet? Stift, Finger, Tastatur, Geste? Welche Endgeräte und Bedienkonzepte ermöglichen welcher Benutzergruppe den optimalen Umgang mit eCommerce?

Dies war eine der Fragen, die in KMU goes Mobile beantwortet werden sollen.

Vorweg:

die optimale Lösung gibt es nicht, so manches Hype-Device entpuppte sich schnell als im besten Falle Nice-to-have Gadget oder aber sogar als teurer Nerd-Schmuck. Die Gründe dafür sind vielfältig, liegen ebenso an Benutzeroberflächen, die nur an bestimmte Endgerätetypen angepasst erscheinen, wie an den Geräten selbst, deren Hard- und Softwareausstattung manchmal kein vernünftiges Arbeiten zulassen.

3 Gerätetypen wurden in einem ersten Schritt aus Consumer-Sicht genauer unter die Lupe genommen:

1. Smartphone (Android, 4.5" Display)
2. 12" Android-Tablet (mit optionaler Stiftbedienung)
3. Smartwatch (Pebble Time)

Um mit der **Smartwatch** zu beginnen: Dieses Gadget hat keinerlei positiven Aspekt im

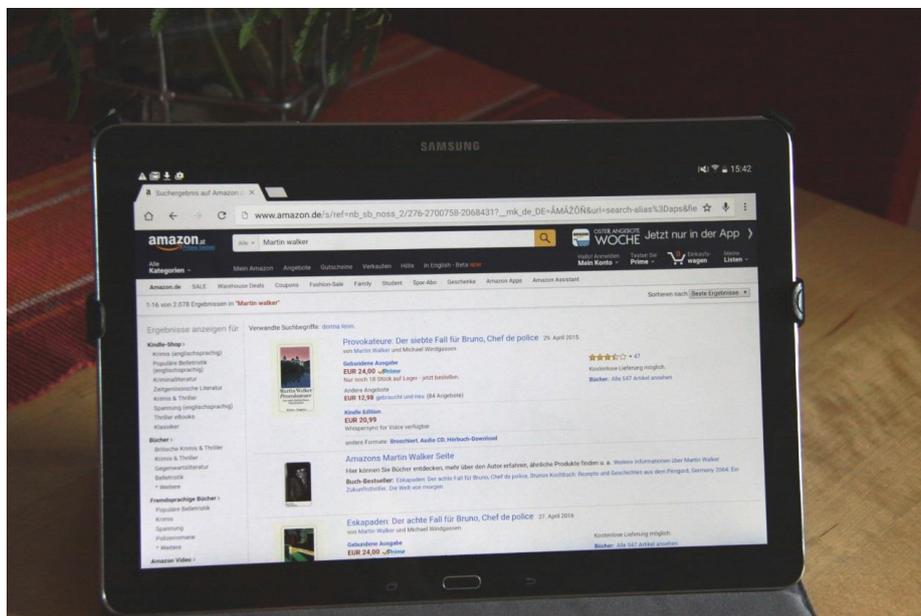


praktischen Umgang, jenseits der Möglichkeiten, Benachrichtigungen schnell ablesen zu

können, ohne ein etwaiges Smartphone auspacken zu müssen. Doch selbst dieser Aspekt verblasst, angesichts der Tatsache, dass die "smarte" Uhr ohne (Bluetooth-)Kopplung an ein Smartphone keinerlei Funktionalität jenseits der Zeitanzeige bietet.

Wie schlägt sich das **Smartphone** im Praxistest? Die gute Nachricht: es ist im Falle des Falles möglich, jedwede Transaktion mit diesem Endgerät durchzuführen. Die weniger gute Nachricht: Bequem ist es nicht. Viele eCommerce-Seiten sind weder auf die geringe Bildschirmgröße angepasst, noch auf die Bedienung mittels Gesten. Ständig notwendige Vergrößerung von Bildschirmausschnitten, um Schaltflächen o.Ä. bedienen zu können, Missinterpretation von Gesten und versehentliches Betätigen der (bei Android-Geräten heute meist virtuellen) "Zurück"-Taste verleiden vor allem Gelegenheitsbenutzern die Arbeit. Fazit: Für gelegentliche Benutzung brauchbar, v.a. wenn keine anderen Geräte verfügbar sind.

Ganz anders geartet die Erfahrungen mit dem 12" **Tablet**: der große Bildschirm bietet auch



weniger geübten Benutzern eine zufriedenstellende Benutzeroberfläche, die alle für die jeweiligen Transaktionen notwendigen Informationen einfach auffindbar darstellt. Bedienung

mittels Stift stellt für einige Benutzer sicherlich eine zusätzliche Erleichterung dar, wenngleich dies angesichts der Bildschirmgröße und damit verbunden der Größe der Bedienelemente nicht unbedingt erforderlich erscheint.

Die **Conclusio** aus diesen Erfahrungen: Es gibt noch viel Luft nach oben, sowohl in der Gestaltung der Anwendungen, wie auch im Design der Endgeräte, um Mobilität im eCommerce für alle Benutzer alltagstauglich zu gestalten. Einzelne Designentscheidungen (z.B. warum gibt es Stiftbedienung für Endgeräte mit tendenziell großen Bildschirmen und nicht für solche mit kleinen Displays, wo die Bedienung mittels Finger aufgrund der Kleinheit der Bedienelemente durchaus schwierig ist?) sind aus technischer und ergonomischer Sicht nicht nachvollziehbar und scheinen eher nach Marketing- und Styling-Aspekten getroffen zu werden. Dies zu ändern wäre ein wichtiger erster Schritt hin zu einer "mobilen" Zukunft im eCommerce.