

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 13 (2000)
Heft: 5

Artikel: Das Handy als Internetmaschine : Interface Design : Handy-Erfindungen
Autor: Krohn, Michael
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121331>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Das Handy als Internetmaschine

Das Handy übermittelt Text und demnächst surft man mit den kleinen Geräten durchs Internet oder verschickt und empfängt Videobilder und Fotos. Wie kann das Interface Design darauf reagieren?

An einem frühen Samstagabend entscheiden wir uns für einen Kinobesuch. Also Handy hervorholen, eine Nummer wählen, starten und auf dem Display erscheinen die aktuellen Filme als farbige Standbilder. Ist eines dieser Bilder angeklickt, lädt der WAP Server eine kurze Filmsequenz mit Ton auf mein Handy. Für diesen Film würde ich gerne 4 Karten, Estrade Mitte, für die Vorstellung um 20 Uhr reservieren. Auf «Reservieren» sehe ich die Sitzanordnung des Kinos und bestelle vier freie Plätze. Jetzt noch «Bezahlen» wählen und der Eintritt wird mit dem PIN-Code meiner Bankkarte abgebucht, im Gegenzug dazu erhalte ich den Zugangscode für das Kino auf mein Handy; den sende ich beim Eingang per «Blue Tooth» und schon sind wir im Film. Und sollte ich den Weg ins Kino nicht finden, zeigt ihn mir das Handy mittels «GPS» (Global Positioning System).

Technische Entwicklung

Seit ein paar Wochen ist die zweite Generation mobiler Kommunikationsgeräte eingeführt. Zusammen mit einer

Palette neuer Dienstleistungen werden sie das vereinen, wofür wir heute Telefon, Fernsehen, Zeitung, CD-Player, Computer und Kreditkarte einzeln benötigen. Den Zugang zu den vielen Angeboten zu schaffen und auf kleinem Raum zu ordnen, ist eine Aufgabe der Industrial Designer. Sie vermitteln die Erfindungen und Entwicklungen der Ingenieure dem Alltag und also der Gesellschaft.

SMS (Short Messaging Service), jene offensichtlich beliebte Möglichkeit, kleine Nachrichten anstatt auf Zettelnchen via Handy zu übermitteln, ging als einer der ersten Dienste über das Telefonieren hinaus. Mit WAP, dem Wireless Application Protocol, das wir starten müssen, wenn wir mit dem Handy durchs Internet surfen wollen, erschliessen sich erstmals komplexere Text- und Bildinformationen. Wer jedoch mit WAP surft, erfährt, dass die visuelle Qualität der Bilder schlechter und die Geschwindigkeit kleiner als auf dem grossen Computer sind. Die oben beschriebene Kinovorfriede wird mit WAP zur Geduldsprobe. Dem will nun

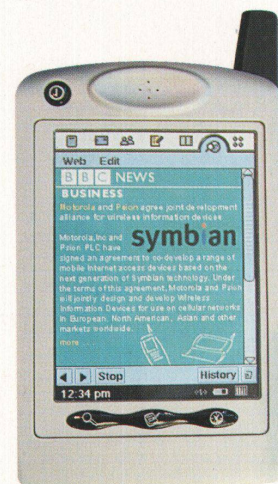
eine neue Technologie, der «High Speed Circuit Switched Data»-Standard abhelfen, der bis zu zehn Mal grössere Datenpakete überträgt und so ermöglicht, auch Angebote wie Video, Fernsehen und Radio aufs Handy zu übertragen.

Design Entwicklung

Das verlangt vom Designer, die Oberfläche der dafür nötigen, neuen Geräte und die dazugehörige Software so zu gestalten, dass mit dem Handy gleichzeitig empfangen, gesendet, gesurft und telefoniert werden kann; die Bedienung der Geräte aber soll einfach bleiben oder noch besser: einfacher werden. Dafür müssen erstens die Schnittstellen bedien- und lesbar sein und zweitens die Interface- und Bedienkonzepte verschiedener Hersteller harmonisiert werden. Die Lösung dafür heisst: Statt der bisher bekannten Textzeilen auf dem Handybildschirm werden künftig flächig orientierte Grafiken und Bilder eingesetzt.

Zu diesen neuen technischen Errungenschaften befragen wir Elisabeth

Smartphone von Nokia. Neben grossen Farbdisplays verfügen die Geräte über eine Videokamera. Bedient wird das Gerät entweder mit der «Navi-Roller»-Taste oder mit einem Stift



Ein Prototyp, der den «Symbian» Standard umsetzt. Grosse Screens, eine sorgfältige Typografie und gut lesbare Symbole kennzeichnen das Interface. Gesteuert wird dieses Smartphone mit einem Joystick und einem Stift

Gustafsson, sie ist leitende Interface Designerin von «Symbian», einer Firma, die im Auftrag der führenden Kommunikationsfirmen die technischen und funktionalen Standards für diese neuen Geräte entwickelt.

Was, Elisabeth Gustafsson, ist der Stand der Dinge?

Auf der einen Seite versuchen wir einen Standard zu definieren, auf der anderen Seite wollen wir den beteiligten Firmen die Freiheit lassen, ihre Geräte und deren Interfaces so individuell wie möglich zu gestalten. Wir widmen uns darum grundsätzlichen Fragen der Interaktion und deren Möglichkeiten, weniger dem Interface im Detail.

Wie haben sich in Ihren Augen die Handys einschneidend verändert?

Ich bin sicher, dass man in Zukunft diese Geräte öfters anschauen als ans Ohr nehmen wird, weil der Anteil der visuellen Information in Form von Text und Bild schnell wächst. Telefonieren wird nur noch eine Form der Benutzung sein. Ziel der Arbeit von mir als Designerin

ist es, die Geräte einfacher und bedienerfreundlicher zu machen, noch einfacher, sicherer und schneller als heute auf dem PC.

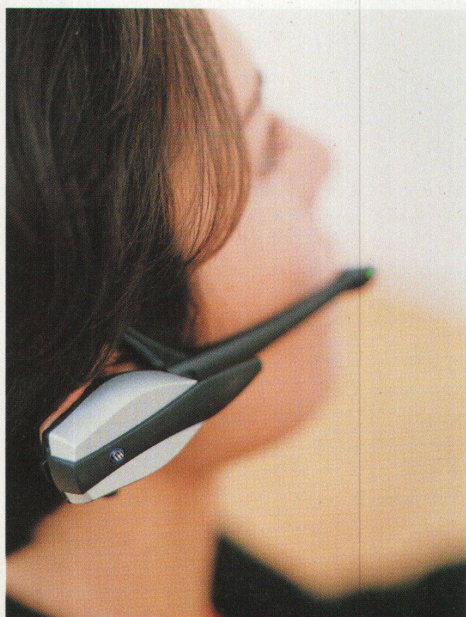
Arbeiten Sie dafür nach wie vor mit der Zehnertastatur?

Die herkömmlichen Zahlentasten oder andere Tastaturen werden wohl verschwinden, damit werden die neuen Geräte auch die letzte Verwandtschaft zu den Telefonen verlieren. Sie werden mit einem Arrangement aus Joystick, Funktionstasten, Eingabestift und Spracheingabe für Menübefehle ausgerüstet sein. Wichtig ist dabei, dass die Handys für unterschiedliche Zwecke verwendet werden können, aber auch das Design der Software, welche den Austausch erst ermöglichen und die Inhalte darstellt. Erfolgreich auf dem Markt werden die Geräte mit den besten Interfaces sein, das heisst mit den Bedienungsmöglichkeiten, die gekonnt mit den Gewohnheiten und dem Können möglichst vieler Menschen umgehen.

Michael Krohn



Eine Studie von Ericsson mit einem übersichtlichen Interface. Symbole und gut lesbare Typografie kennzeichnen die Navigation



Ganz links: Ein Gerät von Ericsson zum «Blue Tooth Standard», bei dem andere Geräte, wie z.B. Computer mit dem Mobiltelefon, sich über geringe Distanz miteinander verbinden können

Die Videojukebox. Sony verfügt über ein grosses Archiv von Musik und Filmen. Also sucht die Firma nach Geräten, die solche Angebote mobil brauchbar machen wollen