

## WAP - Interaktionsdesign und Benutzbarkeit

Albrecht Schmidt, Tom Gross, Oliver Frick  
TecoO, Universität Karlsruhe, albrecht@teco.uni-karlsruhe.de  
GMD-FIT, Sankt Augustin, tom.gross@gmd.de  
SAP AG, CEC Karlsruhe, o.frick@sap.com

### Zusammenfassung

Das Wireless Application Protocol (WAP) eröffnet neue Möglichkeiten, aber auch neue Herausforderungen für die Gestaltung und Entwicklung von mobilen, nomadischen Informationssystemen. In diesem Workshop sollen die Stärken und Schwächen von WAP in Bezug auf benutzerorientierte Gestaltung und technische Machbarkeit erörtert werden. Dazu werden Teilnehmer aus Wissenschaft und Praxis zu Vorträgen und zum Erfahrungs- und Ideenaustausch eingeladen. Insgesamt soll in diesem Workshop Wissen zu Interaktionsdesign und Benutzbarkeit von WAP gesammelt werden.

### Zielgruppe

Der Workshop bietet ein Forum, in dem sich Praktiker und Wissenschaftler, die sich mit dem Entwurf, der Entwicklung und dem Test von WAP-Applikationen und den daraus resultierenden Fragestellungen beschäftigen, Erfahrungen austauschen und gemeinsam neue Ansätze entwickeln können. Zur Zielgruppe gehören insbesondere Informatiker, Psychologen, Designer und Soziologen, welche sich mit Möglichkeiten des ubiquitären Informationszugriffs und den sich ergebenden Problemstellungen beschäftigen.

Beiträge können in Form von Positionspapieren oder kurzen Aufsätzen, die Forschungsprojekte beschreiben, eingereicht werden. Einreichungen sollten in einem Umfang von 2-5 Seiten in elektronischer Form (PDF bevorzugt) an albrecht@teco.uni-karlsruhe.de gesendet werden. Aus den Einreichungen werden von einem Programmkomitee die Teilnehmer und Vortragenden ausgewählt.

### Inhalt und Aufbau

Kleine mobile Geräte wie Mobiltelefone, Pager und PDA finden eine immer größere Verbreitung. Die Interaktion der Benutzer mit mobilen Endgeräten unterscheidet sich dabei konstruktionsbedingt signifikant von der Interaktion mit üblichen Arbeitsplatzrechnern. Folglich sind neue Methoden zur Analyse und Bewertung der Benutzbarkeit von Anwendungen auf mobilen Endgeräten erforderlich. Ziel des Workshops ist es ein umfassendes Verständnis für die grundlegenden Fragestellungen, welche sich im Umfeld des ubiquitären Informationszugriffs mit WAP-Endgeräten ergeben, zu erarbeiten. Insbesondere sollen Antworten und Ansätze in den folgenden Teilbereichen ausgearbeitet werden:

- Was sind die Besonderheiten von WAP-Anwendungen, wie werden sie benutzt und was ergibt sich daraus für das Interaktions- und Navigationsdesign? Welche Methoden können verwendet werden, um Interaktions- und Navigationsdesign zu beschreiben und zu entwickeln?
- In welchen Anwendungsbereichen lässt sich WAP positionieren? Wo sind Grenzen durch die Benutzbarkeit gegeben und wo entsteht ein Mehrwert (z.B. M-Commerce, Communities, Auskunftssysteme)? Wie lässt sich eine WAP-Anwendung in ein großes System einfügen?

- Wie kann man die Benutzbarkeit von WAP-Anwendungen beurteilen? Wie können Werkzeuge aussehen, welche die Entwicklung und Optimierung der Interaktion unterstützen?
- Welche Randbedingungen (technisch, politisch und sozial) erschweren es, WAP-Anwendungen zu erstellen, die eine hohe Akzeptanz erfahren? Was sind Wünsche an einen zukünftigen Standard?

Im Workshop wird es eine kleine Zahl an Vorstellungen von Projekten und Forschungsvorhaben, die sich mit den speziellen Themen und Charakteristika von WAP-Anwendungen für mobile Endgeräte beschäftigen, geben. Ein Schwerpunkt des Workshops liegt auf gemeinsamer Diskussion, die sowohl im Plenum als auch in Untergruppen durchgeführt wird. Die Teilnehmeranzahl wird auf 15 Personen begrenzt, um ein großes Maß an Interaktion zwischen den Teilnehmern zu gestatten.

## Unterlagen für Teilnehmer

Auf der Workshop-Webseite (<http://www.teco.uni-karlsruhe.de/wapws01/>) sind ab sofort aktuelle Informationen zum Workshop abrufbar. Nach Ende der Einreichungsfrist werden dort auch die von den Teilnehmern eingereichten und vom Komitee ausgewählten Beiträge veröffentlicht. Nach der Veranstaltung werden die erarbeiteten Ergebnisse ebenfalls auf dieser Webseite der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt; potentiell wird auch in der Folge des Workshops eine gemeinsame Veröffentlichung der Teilnehmer durchgeführt. Die für den Workshop angenommenen Beiträge werden auf dieser Webseite und ebenfalls in gedruckter Form veröffentlicht.

## Literatur

1. Tom Gross und Thomas Koch. Ubiquitous Computing: Neue Herausforderungen für die Gestaltung von Benutzerschnittstellen Mobiler Geräte. it+ti - Informationstechnik und technische Informatik, (akzeptiert).
2. Tom Gross und Wolfgang Prinz. Gruppenwahrnehmung im Kontext. In Verteiltes Arbeiten - Arbeit der Zukunft, Tagungsband der Deutschen Computer Supported Cooperative Work Tagung - DCSCW 2000 (11.-13. Sep., München, Deutschland). Teubner, Stuttgart, 2000. pp. 115-126.
3. Albrecht Schmidt, Henning Schröder und Oliver Frick. WAP - Designing for Small User Interfaces. ACM CHI 2000 Extented Abstracts, Conference on Human Factors in Computing Systems. April 2000. pp 187-8. Eine erweiterte Version wurde im August 2000 im SAP Design Guild (www.sapdesignguild.org) veröffentlicht.
4. Albrecht Schmidt, Antti Takaluoma und Jani Mäntyjärvi. Context-Aware Telephony over WAP. Second International Symposium on Handheld and Ubiquitous Computing (HUC2k), Bristol, England. Sep. 2000.

## Adressen der Autoren

Albrecht Schmidt  
 Universität Karlsruhe  
 Telecooperation Office (TecO)  
 Vincenz-Prießnitz-Str. 1  
 76131 Karlsruhe

Tom Gross  
 GMD-FIT  
 Schloss Birlinghoven  
 53754 St. Augustin  
 tom.gross@gmd.de

Oliver Frick  
 SAP Aktiengesellschaft  
 SAP CEC  
 Neurottstr. 16  
 69190 Walldorf