

anwendungsbeispiel: eingabestift (I)

- Definitionen:
 - **Konjunktur:** „Mehr oder weniger regelmäßige Schwankungen aller wichtigen gesamtwirtschaftlichen Größen“
 - **Mode:** „allg. der sich wandelnde Geschmack in den verschiedenen Lebensbereichen“
- Auch für Konzepte der IKT gilt, dass sie „Konjunktur haben“ bzw. „in Mode sind“



anwendungsbeispiel: eingabestift (2)

- Eingabestift
(englisch
auch Stylus
oder Touch Pen)
- Die Hewlett Packard
HP 01-Rechneruhr
aus dem Jahr 1977

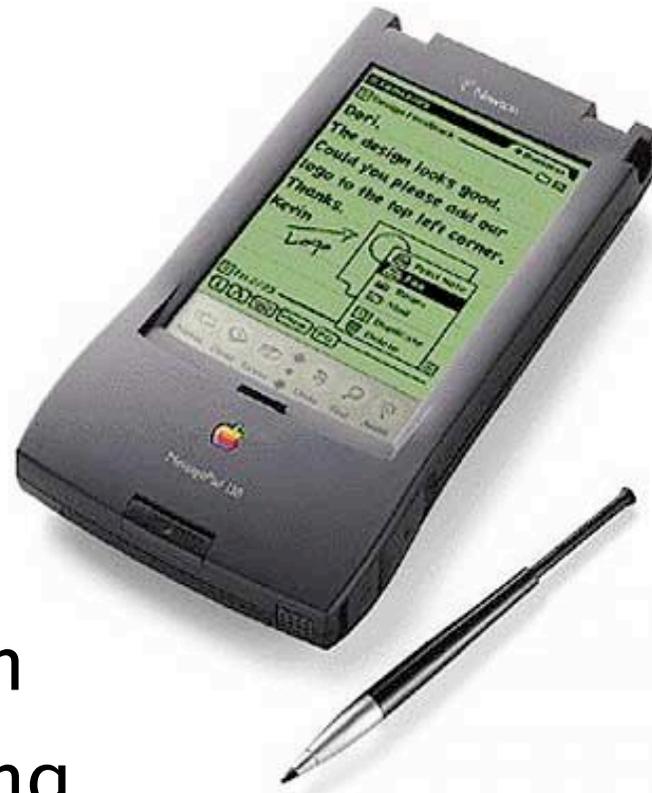


Quelle: Ulf's Space Age LED-Uhren 2016



anwendungsbeispiel: eingabestift (3)

- Apple Newton MessagePad aus dem Jahr 1993
- Monochromer berührungsempfindlicher Bildschirm mit 336 × 240 Pixeln
- Handschrifterkennung



Quelle: Telegraph Media Group Ltd. 2014



anwendungsbeispiel: eingabestift (4)

- US Robotics
Palm Pilot
aus dem Jahr 1996
- Monochromer
berührung-
empfindlicher
Bildschirm
mit 160×160 Pixeln

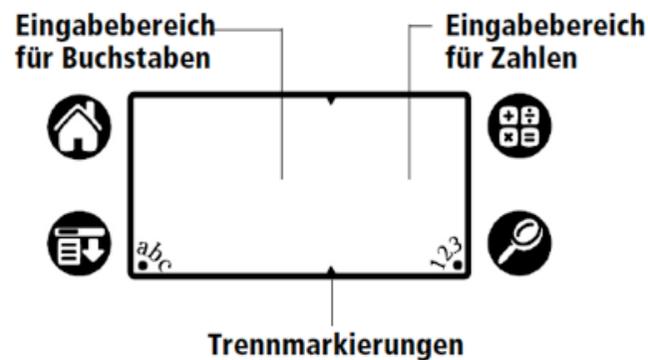


Quelle: Careerplus 2015



anwendungsbeispiel: eingabestift (5)

- US Robotics Palm Pilot Handschrifterkennung:



Quelle: Palm Inc. 2000

anwendungsbeispiel: eingabestift (6)

- Sony Ericsson Mobiltelefon aus dem Jahr 2002
- Berührungsempfindlicher Farbbildschirm mit 4096 Farben und 208 × 320 Pixeln



Quelle: Webdesiger Depot 2009



anwendungsbeispiel: eingabestift (7)

- Windows XP Tablet PC Edition aus dem Jahr 2002
- Tablet PC-Eingabebereich, öffnet sich, wenn Stift (alternativ):
 - Auf Symbol Eingabebereich
 - Auf Registerkarte Eingabebereich
 - Auf Symbol Tablet PC-Eingabebereich in Taskleiste



anwendungsbeispiel: eingabestift (8)

- Mode gegenüber Nachhaltigkeit in der IKT am Beispiel Eingabestift:
 - Apple (Steve Jobs) 2007: Niemand möchte einen Eingabestift („Nobody wants a Stylus“)
 - Samsung (2012) Tablet Computer Galaxy Note Tablet 10.1 mit dem Eingabestift als Konzept zur „innovative Bedienung“
- Ist der Eingabestift eine (wiederkehrende) Modeerscheinung?



anwendungsbeispiel: eingabestift (9)

- Apple 2015: „Apple Pencil“ für iPad Pro:



Quelle: Apple. 2016

- Verstoß gegen den Grundsatz vom (inzwischen verstorbenen) Steve Jobs?
- Oder irrte Steve Jobs?



anwendungsbeispiel: eingabestift (IO)

- Studie:
 - An Hochschulen bessere Lernergebnisse durch das Mitschreiben in Vorlesungen per Tastatur (an einem Laptop) oder per Stift (auf einem Notizblock)?
 - Bessere Lernergebnisse durch Mitschreiben per Stift!
 - Einsatz von Eingabestiften in Verbindung mit Tablet Computern?



anwendungsbeispiel: eingabestift (II)

- Nachhaltige Entwicklung in der IKT:
 - Nachhaltig *untrennbar* mit gutem Design verbunden
 - These „Gutes Design ist langlebig“:
Vermeidet, modisch zu sein, und wirkt deshalb nie antiquiert
 - Modeerscheinungen im Sinne eines nachhaltigen Gestaltens von IKT dringlichst zu vermeiden!
 - Klassischer Eingabestift (Stylus) aus Kunststoff als grundsätzliches Bedienkonzept ist kurzlebige, modische und damit *nicht* nachhaltige Erscheinung in der IKT!



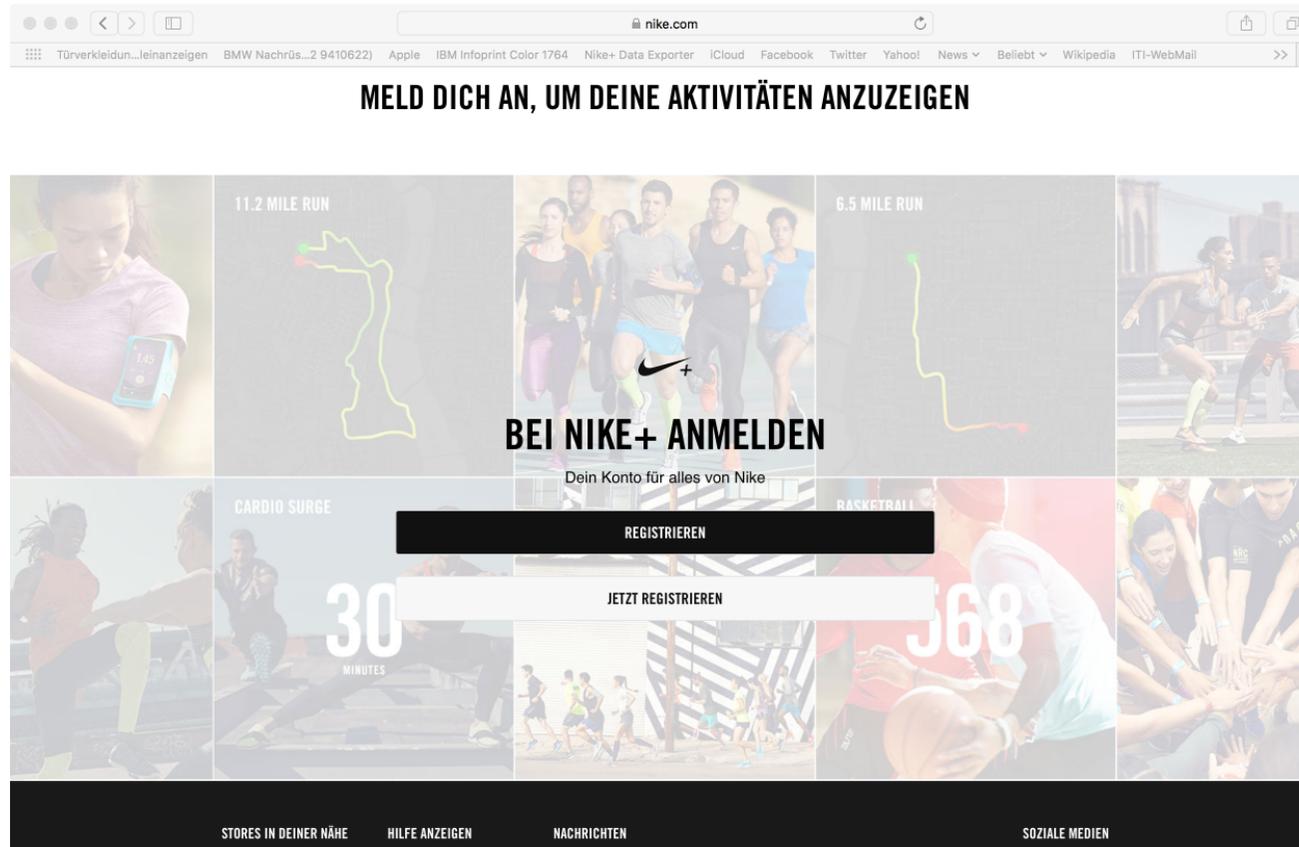
anwendungsbeispiel: eingabestift (I2)

- Nachhaltigkeit von Eingabestiften mit eigener elektronischer Steuerung:
 - Mögliche Einsatzgebiete:
 - Kunst: Schnelle Skizzen und detaillierte Zeichnungen
 - Notizen: Erweiterung durch handgefertigte Skizzen
 - E-Mail: Erweiterung durch handgefertigte Skizzen
 - Graphikgestaltung: Handgeführte Zeichnungen
 - Fotobearbeitung: Bearbeitungsmöglichkeiten für Fotoprofis
 - Verbindung mit Tablet Computer:
Möglicherweise gleich gute Lernergebnissen im Rahmen von Vorlesungen an Hochschulen wie beim Einsatz von Stift und Notizblock



anwendungsbeispiel: nike+ (I)

- Nike+ - Deutschland:

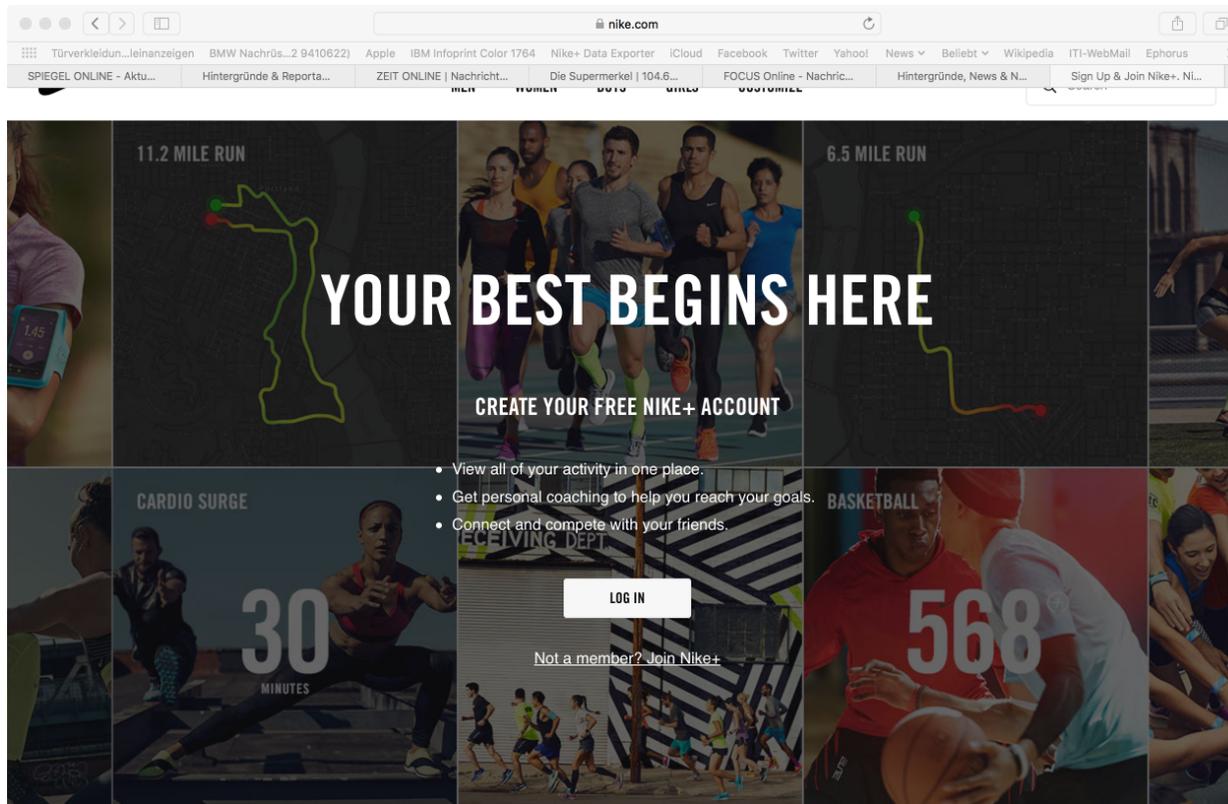


Quelle: https://www.nike.com/DE/de_DE/p/activity/sync/login?referer=https://www.nike.com/DE/de_DE/p/myactivity/activity/725700000019835364220009197797041913897



anwendungsbeispiel: nike+ (2)

■ Nike+ - USA:



Quelle: https://www.nike.com/us/en_us/p/activity



zusammenfassung

- Gutes Design ist Schlüssel zu mehr Umweltfreundlichkeit und Nachhaltigkeit von Produkten
Dies gilt auch für IKS und IKT bzw. IT-Ökosysteme!
- An IKS und IKT bzw. IT-Ökosysteme auch konsequent die „Zehn Thesen für Gutes Design“ von Dieter Rams anlegen!
- Aber: Gestaltung von physischen Produkten wie auch von IKS und IKT immer schöpferisch-kreativer Prozeß:
 - Abhängig von Begabung und Kompetenz der beteiligten Personen
 - Rein ingenieurtechnisches Abarbeiten der zehn Thesen wird in der Regel nicht zu gewünschten Ergebnissen führen!

