

«Mommy Tech» am Handgelenk für Unternehmen

Innovationen aus der Unterhaltungselektronik finden vermehrt Einzug in unsere Unternehmen. Aus diesem Grund wirft jede kluge IT-Abteilung dieser Tage einen Blick nach Las Vegas an die CES 2014. Da erfahren wir, was auf uns zukommt.



«Innovationen aus der Heim- und Unterhaltungselektronik haben weitgehende Konsequenzen für die Gestaltung der Unternehmens-IT.»

Daniel Liebhart ist Dozent für Informatik an der ZHAW (Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften) und Solution Manager der Trivadis AG.

Die wichtigste Messe für Unterhaltungs- und Heimelektronik, die Consumer Electronics Show (CES), findet jedes Jahr im Januar in Las Vegas statt. Dieses Jahr haben mehr als 3200 Hersteller über 20 000 neue Produkte vorgestellt. Darunter eine Vielzahl von faszinierenden Neuheiten, wie das Kleid, das die Farbe wechseln kann, intelligente Schmuckstücke, Kopfhörer mit Datenbrille und Positionssender, selbstfahrende Autos, nützliche und hilfreiche Roboter für jeden auch nur erdenklichen Zweck oder auch gebogene und sehr grosse (bis 1,8 x 2,6 Meter, also 110 Zoll) ultrahochauflösende Fernseher. Und das ist nur eine Auswahl der Produkte, die es auf die Hitlisten der renommiertesten Techmagazine wie dem Scientific American, dem IEEE Spectrum oder der MIT Technology Review geschafft haben. Daneben gibt es eine Vielzahl witziger und überraschender Innovationen, die wohl nie den Weg zu uns finden werden.

«Mommy Tech» & «Wrist Revolution»

Die Ausstellung zeigt die wichtigsten Trends und Technologien der Branche, auch wenn Hersteller wie Apple oder Google nicht direkt präsent sind. Die Trends lassen sich aus den sogenannten Techzones der Show ableiten. Da wird beispielsweise die sehr starke Beteiligung von Unternehmen aus der Automobilbranche und dem Gesundheitswesen sichtbar oder es finden sich Themen, die bereits seit längerem im Fokus sind, wie 3-D-Printing, Robotics oder Gaming. Besonders interessant sind die Bereiche mit dem Namen «Mommy

Tech» und «Wrist Revolution». Als «Mommy Tech» wird die Familie als Zielgruppe verstanden, die viele verschiedene mobile Hightech-Produkte im Alltag verwendet. Sie wird als grösste, am schnellsten wachsende und lauteste Zielgruppe der Branche bezeichnet. Und sie verwendet eine Vielzahl über das Netz verbundener Geräte, die das Leben einfacher, sicherer und schöner machen.

Der zweite interessante Trend versteckt sich hinter dem Begriff «Wrist Revolution» (Handgelenkrevolution). Uhren, Ringe, Armbänder oder andere Schmuckstücke, Schuhe, Hosen oder Jacken werden mit Sensoren oder sehr kleinen Computern zu intelligenten Geräten, die eine Vielzahl neuer Anwendungen erlauben. Ringe oder Schlüsselanhänger als Ersatz für die vielen Passwörter, die wir immer wieder vergessen, oder Armbänder und Turnschuhe als Gesundheitswächter – die Anwendungsmöglichkeiten sind noch längst nicht ausgeschöpft.

Zunehmender Einfluss

Produkte, die eigentlich für den Heimmarkt entworfen worden sind, beeinflussen immer mehr die Art und Weise, wie wir betriebliche Informationssysteme gestalten. Diese von Analysten wie Gartner und IDC als «Consumerization der IT» bezeichnete Tendenz hat längst die Unternehmen erreicht, auch wenn sie noch nicht in allen Fällen systematisch in die Planung zukünftiger IT-Systeme eingeflossen ist. Dieser Einfluss lässt sich an zwei Entwicklungen in den Bereichen Arbeit/Privatleben und Mobilität festmachen. Das

Verschwinden der Grenze zwischen Arbeit und Privatleben hat zur Folge, dass die Überschneidung zwischen Technologien, die privat und für die Arbeit genutzt werden, immer grösser wird. Die zunehmende Mobilität der Kunden und Angestellten bedeutet, dass auf immer mehr Unternehmensanwendungen und Dienste über Smartphones, Tablets und andere mobile Geräte zugegriffen wird. Die Consumer Electronics Show – insbesondere mit «Mommy Tech» & «Wrist Revolution» – bestätigt diese Tendenz in eindrücklichem Ausmass.

Konsequenzen

Technologische Innovationen aus dem Bereich der Heim- und Unterhaltungselektronik haben weitgehende Konsequenzen für die Gestaltung der Unternehmens-IT. Die mobilen Geräte sind der beste Beweis dafür. Sie verändern die Art und Weise, wie Frontend-Systeme, also diejenigen Systemteile, die der User sieht, gestaltet werden. Diese Veränderung durchlaufen wir gerade. Wir passen beispielsweise die User-Interfaces an, machen sie übersichtlicher und berührbar, damit sie für Tablet und Smartphone funktionieren. Oder wir teilen die Funktionalität unserer Systeme in kleinere Einheiten auf, um der Philosophie der Apps – nützliche Tools für genau einen Zweck – zu entsprechen. Nun kommen mit den Wearables noch kleinere Geräte auf uns zu, die es früher oder später in die Welt der betrieblichen Informationssysteme zu integrierten gilt. Und das in schnellem Tempo. Das wird irgendwann auf unsere Kernsysteme durchschlagen, deren Schnittstellen wir in immer schnellerem Tempo anpassen müssen. Da ist jede IT-Abteilung gut beraten, über den Lebenszyklus ihrer Systeme nachzudenken. Es ist durchaus denkbar, dass Kernsysteme immer länger leben müssen, damit wir die Kapazität haben, Schnittstellen und Frontend-Systeme immer schneller abzulösen. <