

Mobile Varianten für Open Text Web Solutions



OPEN TEXT
The Content Experts™

Management Server
Delivery Server

Gerätespezifische Bereitstellung bestehender Online-Inhalte für mobile Nutzer

Effiziente
Informationstechnologie

Intensive GmbH
Dülkener Straße 56
D-41747 Viersen

Telefon: +49 2162 816156 0
Fax: +49 2162 816156 99
E-Mail: info@intensive.de
Internet: www.intensive.de

intensive

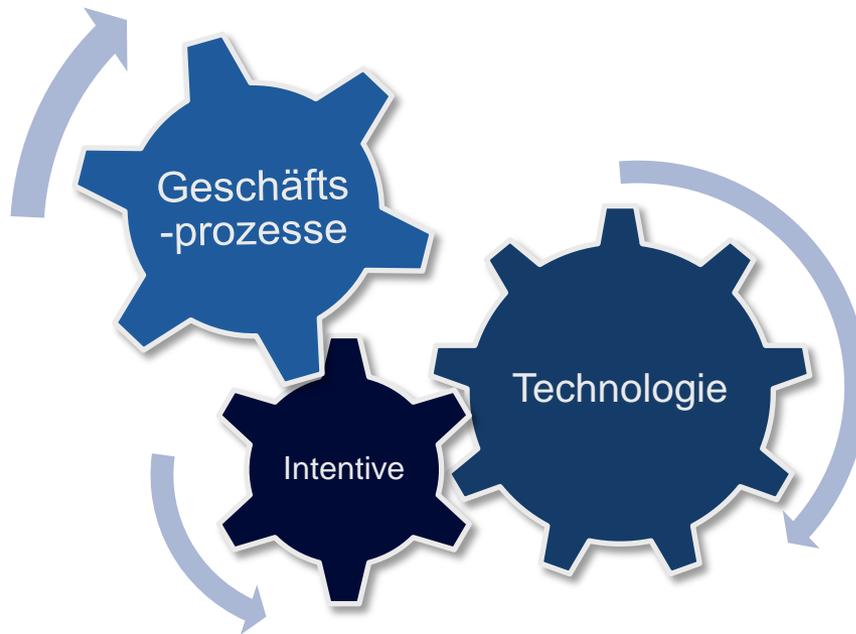
Inhalt

- Ausgangssituation „Mobiles Internet“
- Technologien auf Server und mobilem Client
- Lösungsvarianten mit dem Open Text Web Site Management
- Beispiele aus der Praxis

Intensive GmbH

Auf einen Blick

Intensive ist das Bindeglied zwischen Technologie und Ihren Geschäftsprozessen



- Full-Service Partner für Open Text Web Solutions & Digital Media
 - Projektrealisierung
 - Integration
 - 24/7 Support
 - Systembetrieb & Hosting

Intensive GmbH

Open Text Award 2010 in der Kategorie „Early Adopter“



- Langjährige Erfahrung im Umgang mit Open Text Web Solutions
- Seit 2003 über 200 CMS-Projekte mit Open Text Web Solutions / RedDot realisiert
- Bereitstellung von mobilen Varianten für ca. 25 Websites mit unterschiedlichen Technologien



Ausgangssituation „Mobiles Internet“

Mobile Internetnutzung ist auf dem Vormarsch!

- **Die mobile Nutzung des Internets hat heute schon eine wichtige Bedeutung die in Zukunft noch zunehmen wird**
 - „The mobile Internet has changed completely over the past few years. It has transformed from a lightly visited and marginally useful novelty to a quickly growing medium that business would be foolish to ignore.”
Forrester Research, http://www.forrester.com/rb/Research/making_case_for_mobile_internet/q/id/56706/t/2
 - „By 2011, over 85 percent of handsets shipped globally will include some form of browser.“
Gartner Research, <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1328113>
 - "By 2013, mobile phones will overtake PCs as the most common Web access device worldwide."
Gartner Research, <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1278413>

Was macht der mobile Anwender?

- Gartner Research hat ein Ranking der 10 wichtigsten mobilen Anwendungen im Jahr 2012 erstellt:
 1. Money Transfair / Payment
 2. Location-Based Services
 3. Mobile Search
 4. Mobile Browsing
 5. Mobile Health Monitoring
 6. Mobile Payment
 7. Near Field Communication Services
 8. Mobile Advertising
 9. Mobile Instant Messaging
 10. Mobile Music

Quelle: Gartner Identifies the Top 10 Consumer Mobile Applications for 2012,
<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1230413>

Was machen mobile Anwender?

- Gartner Research hat ein Ranking der 10 wichtigsten mobilen Anwendungen im Jahr 2012 erstellt:

1. Money Transfair / Payment
2. Location-Based Services
3. **Mobile Search**
4. **Mobile Browsing**
5. Mobile Health Monitoring
6. Mobile Payment
7. Near Field Communication Services
8. Mobile Advertising
9. Mobile Instant Messaging
10. Mobile Music

**Direkter Kontext zu den Inhalten
in Ihrem Web Content
Management System!**

Quelle: Gartner Identifies the Top 10 Consumer Mobile Applications for 2012,
<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1230413>

Was erwarten mobile Anwender?

- **Erwartungen an die Ergonomie**
 - Bedienung und Darstellung eines Angebots soll angepasst an das eigene Endgerät sein
 - Schnelle Orientierung muss möglich sein
 - Kurze Ladezeiten durch weniger - aber dafür wesentliche - Informationen
- **Erwartungen an den Inhalt**
 - Kurz & Knapp auf den Punkt: Die mobile Nutzung läuft nebenher, der Anwender nimmt sich noch weniger Zeit als vor dem PC
 - Der Abstract der Information rückt in den Mittelpunkt
- **Erwartungen an die Technik**
 - Weniger Rechenleistung auf dem Endgerät, trotzdem möchte der Anwender nicht warten.
 - Kleinere Displays, man will aber dennoch alles sehen können.
 - Geringere Bandbreiten, das Bild muss aber sofort da sein, das Video darf nicht ruckeln.

Kann und soll man Web-Content nutzbar machen?

- **Man kann die Web-Inhalte nutzen, wenn**
 - nur vom Endgerät unterstützte Technologien genutzt werden,
 - ein spezielles ergonomisches Rahmenlayout verwendet wird,
 - man Inhalte und Informationen anbietet, die unterwegs auch interessant sind,
 - Alles Unwichtige weggelassen wird.
- **Man sollte aber nicht**
 - einfach die ganze Webseite online verfügbar machen – der mobile Anwender hat spezielle, abweichende Bedürfnisse,
 - das Rad neu erfinden und alle Web-Inhalte und Funktionen neu erstellen – die pflegt nämlich keiner mehr.



Technologien auf Server und mobilem Client

Wie lassen sich mobile Endgeräte erkennen?

Täglich bevölkern neue Endgeräte den Markt, wie kann man deren technische Eigenschaften berücksichtigen?

- Automatisches Auslesen des „Fingerprint“ eines mobilen Endgerät
- Abfrage einer Gerätedatenbank wie WURFL oder DeviceAtlas
- Dynamisches Bilden von Geräte-Clustern mit ähnlichen Eigenschaften
- Ermittlung von technischen Detail zu einzelnen Geräten
- Bereitstellung einer passenden mobilen Variante für das spezifische Endgerät

```
:  
<c:if test="{capabilities.wap_push_support}">  
  <a href="subscribepush.jsp">Push Services</a>  
</c:if>  
:
```

Wo unterscheiden sich einzelne Endgeräte?



- **Technische Eigenschaften der Hardware**
 - Bildschirmauflösung
 - Speicher
 - Prozessorleistung
 - Farbtiefe
 - Bandbreite

- **Eigenschaften der Software**
 - Kompatibilität des Browsers (z.B. Unterstützung von CSS 2.0 und (X)HTML 4.0, etc.)
 - Unterstützung von Plugins (Flash, PDF, Silverlight, etc.)

- **Ergonomische Fragestellungen**
 - Touchscreen
 - Bedienelemente auf der Tastatur



Lösungsvariante 1

- **Generierung einer oder mehrerer mobiler Projektvarianten eines Projekts im Management Server**
 - + Projektvariante umfasst kompletten Inhalt ohne zusätzlichen redaktionellen Aufwand
 - + Auslieferung statischer Seiten erzeugt geringe Belastung der Webserver
 - Hoher Entwicklungs- und Pflegeaufwand für Content-Klassen
 - Keine spezifische Navigation für mobile Nutzer
 - Hoher Publizierungsaufwand und starke Belastung der Management-Server



Projektvariante „Mobil 1“



Projektvariante „Mobil 2“



Projektvariante „Mobil 3“



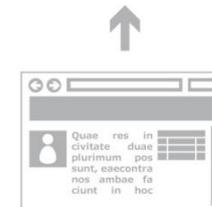
Projektvariante „Standard“

Lösungsvariante 2

- **Dynamisierung des ausgegebenen Contents im Delivery-Server**
- + Geringer Publizierungsaufwand
- + Sehr flexible Möglichkeiten zur gezielten Einflussnahme auf den Content
- + Ggf. dynamische Zusammenstellung des relevanten Contents über Suchen in der Verity / OT Content Search
- o Geringer redaktioneller Aufwand
 - Hoher individueller Entwicklungsaufwand
 - Zusätzliche Belastung der kritischen Ressource Delivery Server



Dynamische Auslieferung von für das Endgerät personalisiertem Content durch den Delivery Server



Projektvariante „Standard“

Lösungsvariante 3

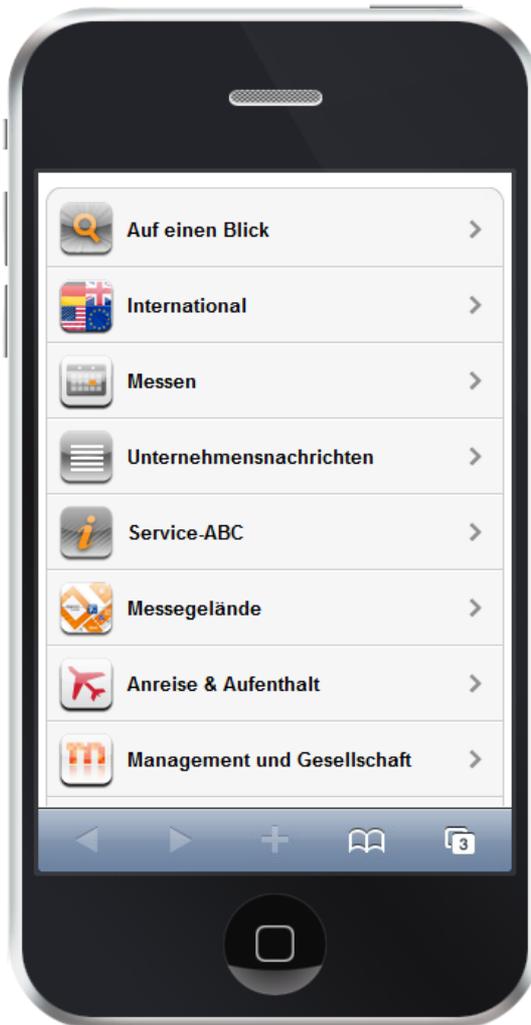
- **Intensive Mobile Proxy Service**
- + Nutzung einer bestehenden Komponente, geringer Anteil an Individualentwicklung
- + Möglichkeiten zur gezielten Einflussnahme auf den Content
- + Skalierung durch zusätzliches System (ASP möglich)
- o Geringer redaktioneller Aufwand





Beispiele aus der Praxis

Verschiedene Varianten des selben Inhalts



Individuelle Navigation für die mobile Nutzung



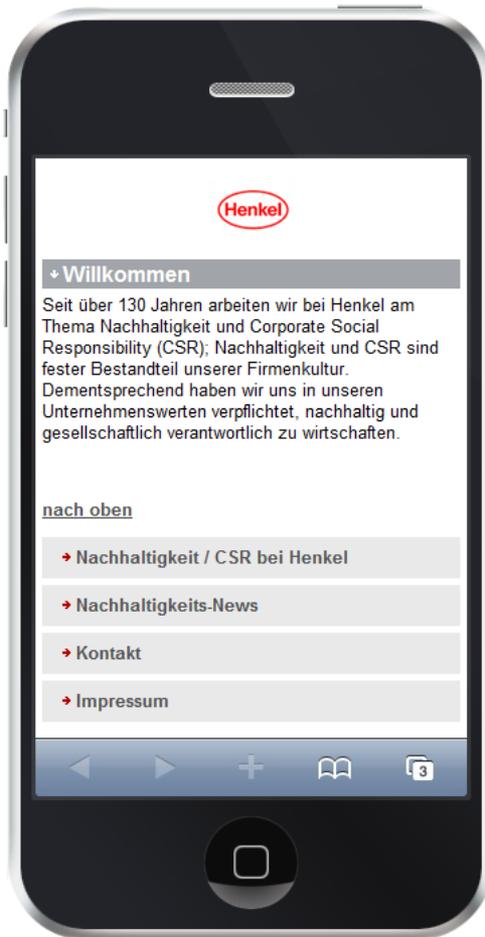
Darstellung bestehender Inhalte in neuer Form



Individualisierte Layouts in Multiprojektumgebung



Mobile Microsites mit eigenem und bestehendem Inhalt





Haben Sie noch Fragen?