

# **Auswertung der Umfrage zum Thema „Gadgets, Widgets und Mashups“**

Inhaltsangabe

- 1. Einleitung**
- 2. Teilnehmer**
- 3. Betriebssysteme**
- 4. Gadgets und Widgets**
- 5. Internetnutzung**
- 6. Mashups**
- 7. Mobile Geräte**

## 1. Einleitung

Diese Umfrage wurde im Zusammenhang eines Semesterprojektes zum Thema Gadgets, Widgets und Mashups erstellt. Sie hatte das Ziel zu erfahren, in wie weit Gadgets, Widgets und Mashups in der Gesellschaft bekannt sind, wie und in welchem Umfang diese genutzt werden und genutzt werden können.

Um dieses komplexe Thema abzudecken, mussten verschiedene Bereiche abgefragt werden. Um zu erfahren, wie der Benutzer Gadgets, Widgets oder Mashups nutzt, muss bekannt sein welches Betriebssystem er nutzt. Dies ist wichtig, da die meisten Gadgets und Widgets nur für jeweils ein Betriebssystem nutzbar sind. Vor allem, da Gadgets und Widgets bei manchen Betriebssystemen nicht zum Standard gehören.

Um Gadgets, Widgets und Mashups gezielt entwickeln zu können, muss dazu bekannt sein, was der Benutzer damit machen möchte, wie er bis jetzt ohne diese auskommt und welche ihm schon zur Verfügung stehen. Dazu wird nicht nur das Internetverhalten untersucht, sondern auch wie die mobilen Möglichkeiten der Internetnutzung ausgeprägt sind. Die mobilen Möglichkeiten der Internetnutzung setzen sich zum einen aus den Möglichkeiten der Internetverbindung und zum anderen aus den Möglichkeiten die das genutzte mobile Device (Handy, PDA, Pocket-PC) bietet zusammen.

## 2. Teilnehmer

Die Umfrage wurde online über eine Ilias e-Learning-Plattform durchgeführt. Es gab keine Beschränkung des Zugangs. Jeder der über diese Umfrage „stolperte“ konnte teilnehmen. Die Bekanntmachung der Umfrage erfolgte durch Weitergabe des Links zur Umfrage per E-Mail.

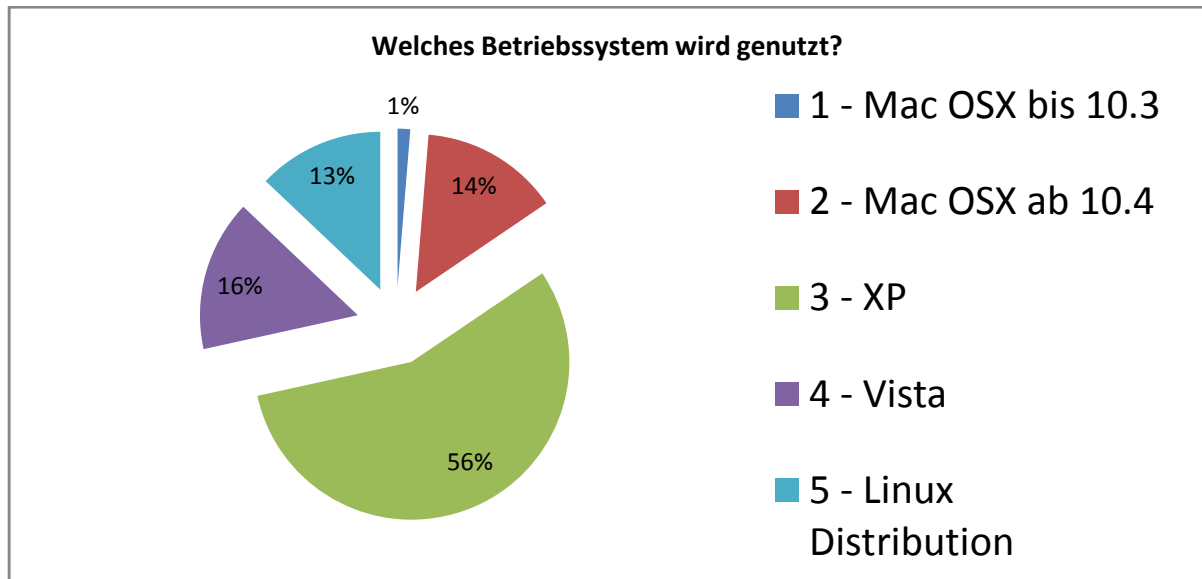
Es nahmen etwa 170 Personen an der Umfrage teil. Dies geschah über einen Zeitraum von vier Monaten. Die Mitglieder des Multimediaprojektes verschickten die Einladungen zur Umfrage an ihre Freunde und Bekannten. Den Großteil der Teilnehmer machten jedoch Studenten der FH-Aachen aus. Über E-Mail-Verteiler des Studiengangs Communication and Multimediadesign wurde zum Teilnehmen an der Umfrage aufgerufen. Außerdem wurden viele Informatikstudenten zur Teilnahme aufgefordert.

Dadurch lässt sich an den Teilnehmern eine Altersverteilung von 18 bis 30 Jahren bestimmen. Die Personen, die an der Umfrage teilnahmen sind auf Grund ihres Studiengangs generell stark mit dem Thema Computer und Internet vertraut. Ich denke aber dennoch, dass sich die Ergebnisse der Umfrage auf die breite Bevölkerung dieser Altersgruppe anwenden lassen.



### 3. Betriebssysteme

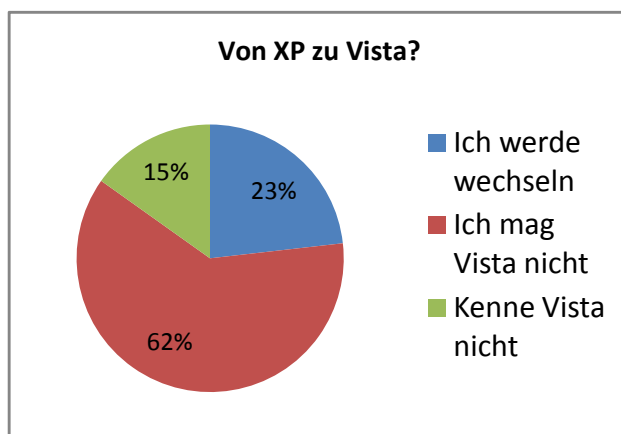
Die Frage nach dem Betriebssystem ist, wie schon zuvor erwähnt, von großer Bedeutung, da nicht alle Betriebssysteme Gadgets und Widgets unterstützen. Die Betriebssysteme die dies in ihrem Auslieferungszustand sofort gewährleisten ist MAC OS X ab 10.4 sowie Windows Vista. Diese beiden Systeme werden von 30% der Befragten genutzt. Die Entwicklung von Gadgets für Windows Vista und Widgets für Mac OS X kann zu großen Teilen zusammen geschehen. Das heißt, dass die Systeme zwar nicht direkt kompatibel, aber leicht angepasst werden können, um jeweils auch für das andere Betriebssystem zu funktionieren.



Interessant ist, dass es so gut wie keine Nutzer von alten MAC OS X Systemen gibt. Das lässt darauf schließen, dass wenn ein Widget für MAC OS X entwickelt wird, dies auch von allen MAC-Benutzern genutzt werden kann.

Linux wird von 13% der Befragten genutzt. Linux Distributionen verfügen nicht über systemeigene Möglichkeiten zur Nutzung von Gadgets oder Widgets.

Über die Hälfte der Befragten nutzt Windows XP. Windows XP verfügt nicht direkt über die Möglichkeit Gadgets oder Widgets in einer Sidebar oder auf einem Dashboard zu nutzen. Interessant hierbei ist jedoch, dass die meisten Nutzer dieses Systems auf Windows Vista wechseln werden und damit die Möglichkeit haben, Gadgets zu nutzen.

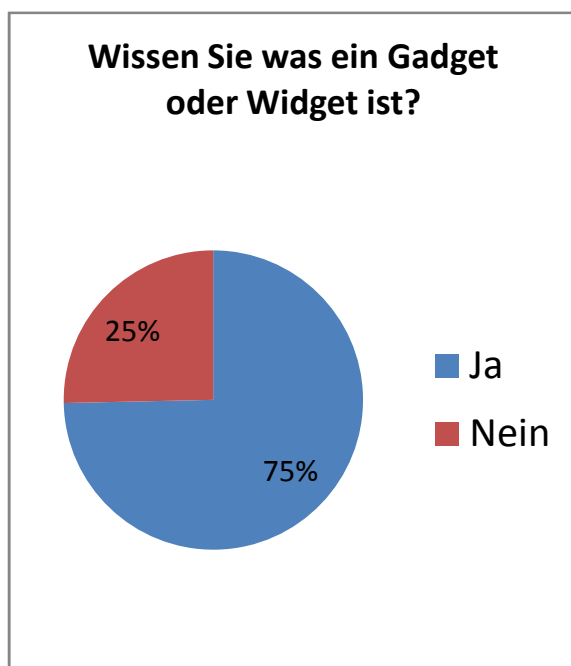


Alle XP-Nutzer wurden gefragt, warum sie nicht zu Windows Vista wechseln. Für Studenten ist es möglich Vista kostenlos von der Fachhochschule zu erhalten. Ferner werden alle neu gekauften PCs mit Vista ausgeliefert.

Nimmt man jetzt an, dass die Personen, die die Windows Vista nicht kennen, einen neuen

PC bekommen und diese zu den Personen die wechseln werden hinzunimmt, kommt man auf etwa 40% von XP-Nutzern die in naher Zukunft über Windows Vista wechseln werden. Wendet man dieses Wissen auf die Statistik der genutzten Betriebssysteme an, kommen zu den 16% der Vista Nutzer noch etwa 25% der XP Nutzer hinzu. Damit kommt man zu dem Schluss, dass in naher Zukunft etwa 40% aller Befragten Windows Vista nutzen werden und dies mit steigender Tendenz. Diese 40% stehen dann 14% von MAC OS X Nutzern gegenüber. Zu betonen ist jedoch, dass sich die meisten MAC Nutzer wohl bessere und mehr Widgets nutzen können als Vista Nutzer, da MAC OS X schon länger auf dem Markt ist als Windows Vista. Bei MAC OS X sind Gadgets schon fast zu einem festen Bestandteil der genutzten Programme geworden.

### 4. Gadgets und Widgets



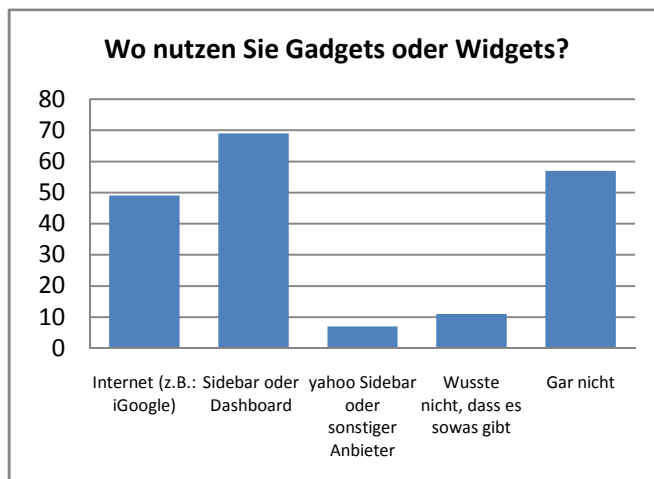
Die Frage nach dem Bekanntheitsgrad von Gadgets und Widgets ist von elementarer Bedeutung.

Genau 75% der Befragten wussten was ein Gadget oder Widget ist. Anzumerken ist jedoch, dass der Begriff Gadget nicht trennscharf ist. Er steht nicht nur für Programm die in der Windows Vista Sidebar und auf bestimmten Webseiten genutzt werden können, sondern auch für kleine technische Geräte im allgemeinen Sinn.

Jedoch konnten die Teilnehmer dies aus dem Kontext der genutzten Betriebssysteme und des Einleitungstextes der Umfrage erschließen.

Aus der Auswertung der Umfrage ergab sich, dass die 25%, die nicht wissen was mit diesen Begriffen gemeint ist, meist Windows XP Nutzer sind.

Weiter wurden die Teilnehmer danach befragt, wo sie Gadgets und Widgets nutzen. Die y-Achse zeigt die Anzahl der gegebenen Antworten.



Diese können nämlich nicht nur auf dem Vista Desktop oder dem MAC OS X Dashboard genutzt werden, sondern z.B. auch auf der Google Startseite.

Außerdem bieten verschiedene Firmen wie Yahoo eigene Sidebars an. Dies sind Programme, die für alle Plattformen verfügbar sind. In diesen können dann Gadgets Systemübergreifend entwickelt und verbreitet werden. Der Anteil der

## Auswertung der Umfrage zum Thema „Gadgets, Widgets und Mashups“

---

Befragten der diese Plattformen nutzt liegt jedoch nur bei 4%.

Insgesamt nutzen zwei Drittel aller Befragten irgendeine Form von Widgets oder Gadgets. Dabei nutzen etwa 36%, die Vista Sidebar und das OS X Dashboards. Etwa jeder vierte nutzte die Gadgets auf Internetseiten.

Die Teilnehmer wurden gefragt, welche Widgets und Gadgets sie nutzten. Im Folgenden werden die Antworten nach Häufigkeit der Nennungen und teilweise zusammengefasst, aufgelistet.

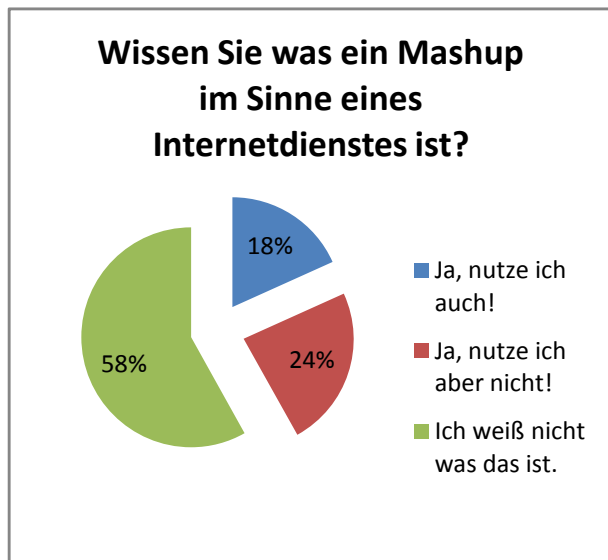
Wetter	34	HTML Tidy	1
Kalender	28	Akkord Widget	1
Notizblock	24	W-Lan Monitor	1
Uhr	21	Konfabulator (Yahoo) Widget	1
Nachrichten	21	Wunderground	1
System-Monitor	17	Netvibes	1
Wikipedia	13	Random Password Generator	1
Taschenrechner	12	Subnet Calculator	1
Übersetzer	11	Locksmith	1
Rainlendar	5	Google Maps	1
OnlineRadio	5	Aktien	1
Umrechner	5	voice-over-ip	1
Games	3	Geburtstags Erinnerung	1
iStat	3	Flightracker	1
E-Mail	2	DB Auskunft	1
Instant Messenger	2	iTunes	1
Eieruhr	2	Lavalampe	1
Kochgerichte	2	Stundenplan	1
Diashow	2	ip info	1
Webcam	2	Busverbindung	1
Telefonbuch	2	SMS-Gadget	1
Fernsehprogramm	2	PC Herunterfahren	1
Busfahrplan	1	Preisvergleich	1
DHL Tracker	1		

Auf die Frage, welches Gadget vermisst wird, antworteten 132 der Befragten gar nicht, die Frage wurde übersprungen. Vorschläge für Gadgets, gab es verschiedene. Bahn- und Busverbindungen als Gadget wurden als Spitzenreiter von drei Personen vermisst.

Aus dem Bereich des Studentenlebens wurden ein Stundenplan und Mensaplan in Gadgetform sowie ein Gadget, das Stundenausfälle und eines, das Klausurergebnisse anzeigt gewünscht. Auch Gadgets für die Wetteranzeige und die Anzeige der Niederschlagswahrscheinlichkeit werden, obwohl sie bereits existieren, von einigen Befragten vermisst. Ebenso solche, die Nachrichten und Neuigkeiten aus dem Bereich der Technik anzeigen. Weitere Vorschläge für Gadgets sind: webtv, video on demand listen, Preismonitor für Amazon Produkte, Studivz-Notifier, eine Aachen-Webcam, sogenannte ToDo-Listen und Kalenderdarstellungen, eine Zufallsanzeige von Werken diverser Designer, eine generelle Zufallsanzeige von Bildern, eines das Surfreporte anzeigt, eines, das über neue Kinofilme informiert, eines, über das kostenlos sms versendet werden können und schließlich eines das Inhalte der Internetseite youporn wiedergibt.

## 5. Mashups

Die Frage, ob Mashups Internetbenutzern bekannt sind und ob diese gezielt genutzt werden, ergibt



zum einen, dass viele Nutzer nicht wissen was ein Mashup ist. Andererseits geben 25% an, Mashups nicht zu nutzen. Das so gezielt zu sagen, ist meiner Meinung nach nicht möglich, da der Besucher einer Webseite oder eines Dienstes im Internet sich nicht sicher darüber sein kann, ob es sich bei dem Gesehenen um ein Mashup handelt oder nicht.

Das Ergebnis dieser Frage, zeigt eindeutig, dass mit dem Begriff Mashup selbst unter erfahrenen Internetnutzern, wie es unsere Teilnehmer der Umfrage sein müssten, nichts anfangen werden kann.

Die Teilnehmer der Umfrage wurden danach gefragt welche Mashups sie nutzen. Diese Frage konnte übersprungen werden. Folgende Mashups wurden genannt: flickr geotagging, Preissuchmaschinen, Google Earth, googlemaps, BOFH-Excuses, Discogs, gmail, last fm-playlists, youtube, digg, klicktel, Systran, Yahoo Pipes, Netvibes.

Die Teilnehmer wurden auch gefragt welche Mashups ihnen fehlen. Dabei wurden viele Mashups gewünscht die mit googlemaps in Zusammenhang stehen. Busfahrpläne, Straßenbahnen, Telefonnummern, Freizeitangebote, Nachrichten, Serverstandorte, Standorte von Ebay-Artikeln und Flohmärkte sollten auf googlemaps angezeigt werden. Weiter wurde sich von den Teilnehmern gewünscht, dass es mehr Mashups mit Community-Seiten gibt. Außerdem wünschen sich viele mehr mediale Mashups. Z.B. Liedtitel mit der passenden Melodie oder Internetradios die zusätzlich visuelle Unterhaltung bieten.

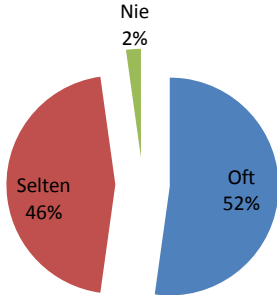
## 6. Internetnutzung

Um herauszufinden, womit sich der Internetbenutzer am meisten beschäftigt, wurden einige allgemeine Fragen gestellt. Es wurde hier jeweils gefragt, welche der genannten Tätigkeiten, oft, selten oder nie genutzt werden.

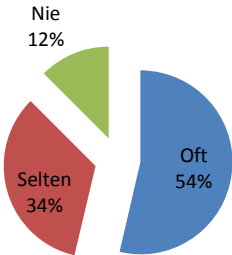
Die aufgelisteten Aktivitäten die von den meisten Personen ausgiebig genutzt werden sind: Produkte kaufen, der Besuch von Community-Webseiten, Instant Messenger, Preise vergleichen, Reiserouten planen, Videos ansehen und das Besuchen von Wissensplattformen.

Genauere Angaben können aus den folgen Statistiken entnommen werden.

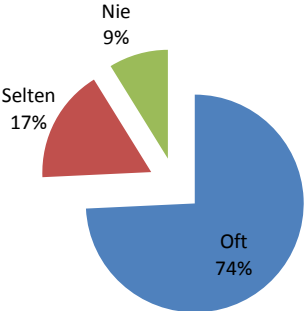
Produkte kaufen



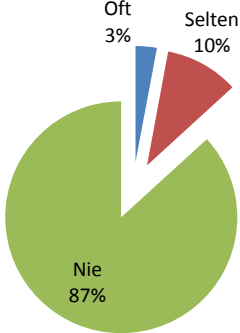
Besuch von Community-Webseiten



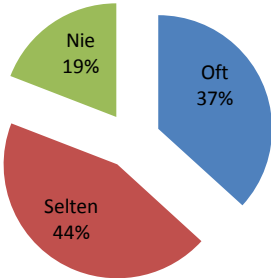
Instant messenger



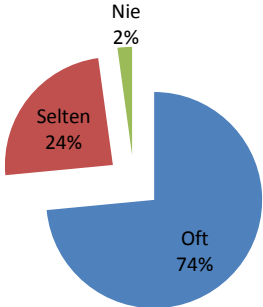
Kontaktbörsen besuchen



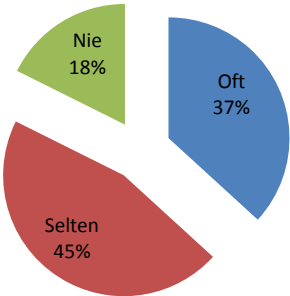
Musik hören



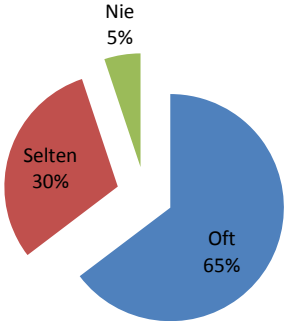
Preise vergleichen



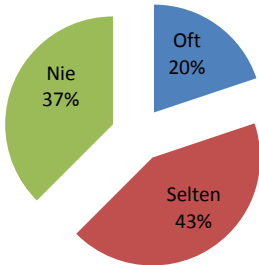
Reisen buchen



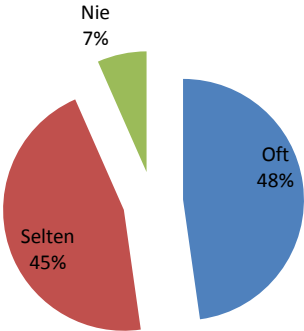
Routen planen



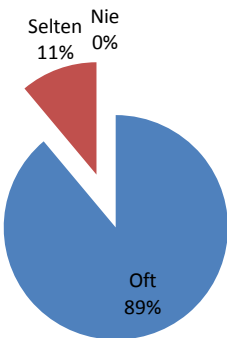
RSS-Feeds



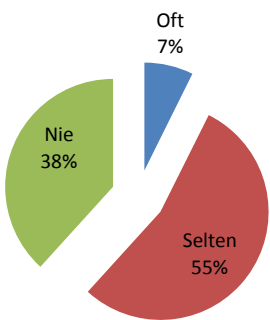
Videos ansehen



Wissensplattformen

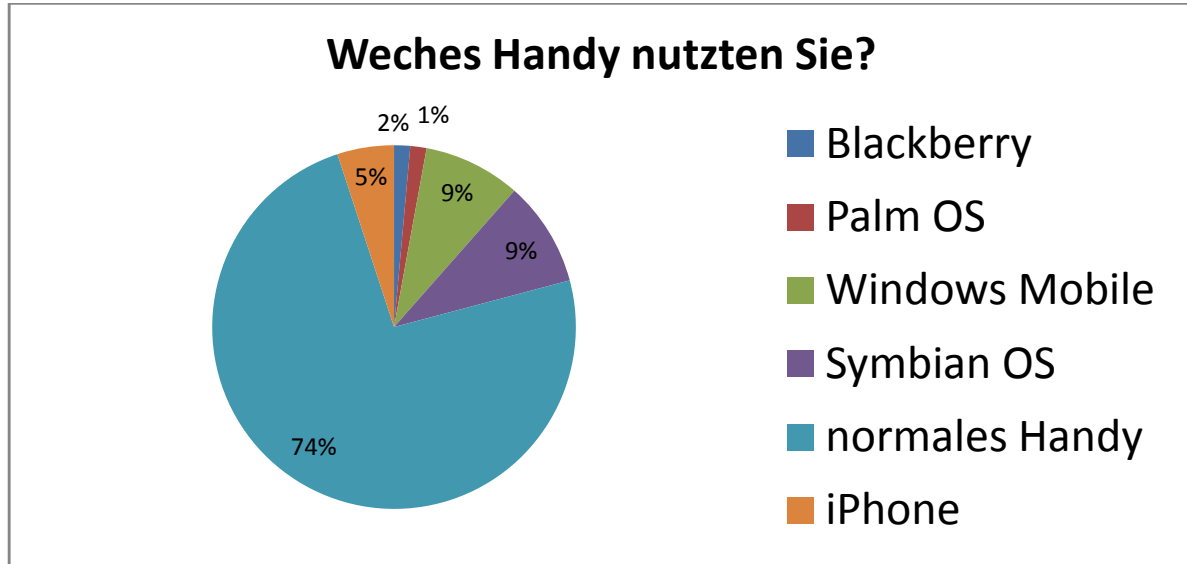


Produkte verkaufen



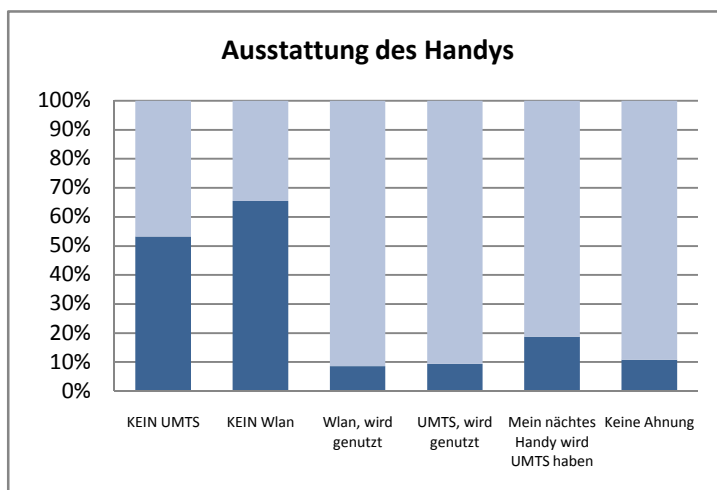
## 7. Mobile Geräte

Die Anzahl der internetfähigen mobilen Geräte nimmt ständig zu. Wir haben die Teilnehmer der Umfrage nach der „Art“ ihres Handys gefragt. D.h. haben wir nach dem Betriebssystem gefragt, aber dadurch auch nach dem Typ des Handys.



Da wir davon ausgegangen sind, dass die meisten Benutzer eines Handys nicht wissen welches Betriebssystem sie auf ihrem Gerät haben, machten wir es ihnen einfach indem wir „normales Handy“ als Antwortmöglichkeit zuließen. Diese Antwort ist wohl damit auch teilweise mit „ich weiß es nicht“ gleichzusetzen. Benutzer, die ein Blackberry, ein Windows Mobil Gerät, ein PALM oder ein iPhone besitzen werden wohl genau wissen, dass sie ein solches Gerät nutzen. Daraus folgt, dass der Anteil von Symbian OS Geräten erheblich höher sein wird und wohl in den Antworten der „normalen Handys“ untergegangen ist.

Ausschlaggebend für unsre Untersuchung sind jedoch die Blackberrys, Windows Mobil Geräte, PALM-Geräte und iPhones, da diese Geräte über die nötigen technischen Gegebenheiten verfügen, um das Internet zumindest teilweise vernünftig, betrachten zu können. Über diese Geräte verfügen 25% der Befragten.

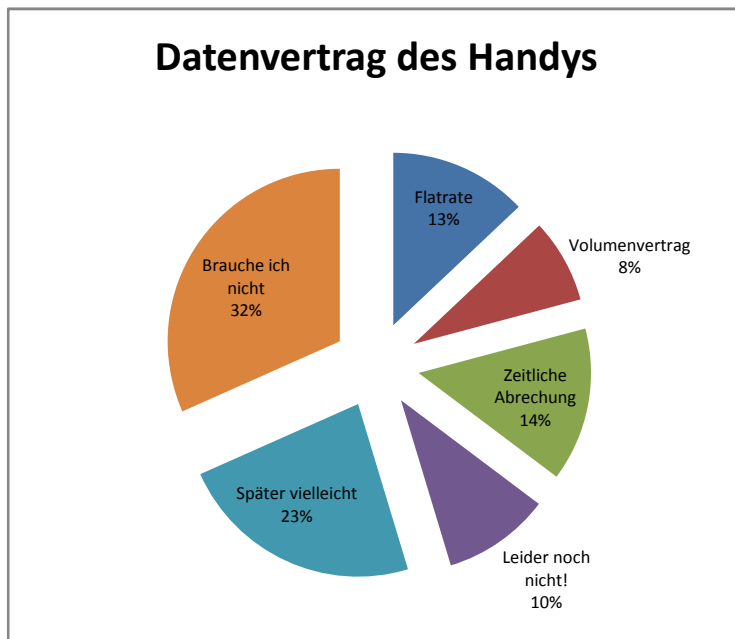


Aber nicht nur die technische Ausstattung ist wichtig. Ebenso von Bedeutung ist die Datenverbindung die das Handy ermöglicht.

Rund 50% aller Handys der Teilnehmer haben weder UMTS, noch W-lan. Etwa 10% aller Handy-Besitzer haben und nutzen W-lan und UMTS.

20% aller Besitzer haben für ihr nächstes Handy UMTS fest eingeplant.

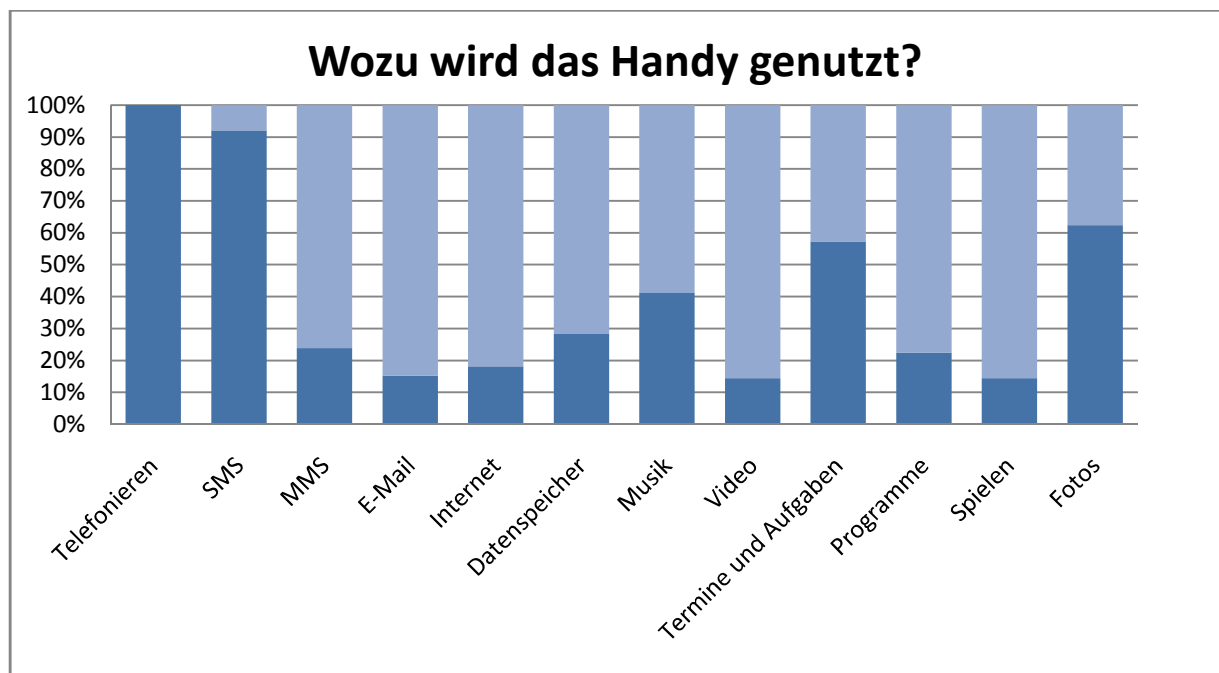
Der Datenvertrag des Handys gibt Aufschlüsse über den Umfang der möglichen Internetnutzung. Eine Datenflatrate und ein Volumenvertrag setzen eine gezielte Nutzung voraus, da diese Verträge extra abgeschlossen werden müssen. Über diese Verträge verfügen 20% der Teilnehmer. Eine zeitliche Abrechnung wird meist automatisch beim Vertrags-Abschluss von den Netzbetreibern mit eingerichtet. Diese sind oft sehr kostenintensiv und werden daher kaum genutzt.



abgeschlossen werden müssen. Über diese Verträge verfügen 20% der Teilnehmer. Eine zeitliche Abrechnung wird meist automatisch beim Vertrags-Abschluss von den Netzbetreibern mit eingerichtet. Diese sind oft sehr kostenintensiv und werden daher kaum genutzt.

Nimmt man die Personen, die gerne einen Datenvertrag hätten und diejenigen zusammen, die in Zukunft gerne einen haben möchten, kommt man auf etwa 25%. 30% der Befragten gaben an, keinen Datenvertrag zu benötigen.

Mit der letzten Frage sollte herausgefunden werden, wozu die Teilnehmer ihr Handy benutzen.



Fast jeder Teilnehmer nutzt sein Handy natürlich zum Telefonieren und SMS schreiben. Fast ebenso viele gaben an mit ihrem Handy Fotos zu machen. Jeder zweite nutzt die Termine und Aufgaben Funktionen seines Handys, sowie das Hören von Musik. Fast 20% schreiben und empfangen E-Mails auf ihrem Handy. Ebensoviele nutzen das Internet. Die Ergebnisse, der Frage nach dem betrachten von Videos und dem spielen auf den Geräten, fallen mit 20% erstaunlich gering aus. Offenbar nutzen die Teilnehmer die Geräte mehr als Datenspeicher und mobile Arbeitsplattformen. Diese beiden Möglichkeiten gaben 30% der Befragten an.