

Jeder 5. möchte...

... am Automaten mit seinem Handy bezahlen. Seit 2001 leitet Dr. Key Pousttchi die Forschungsgruppe wi-mobile an der Universität Augsburg. Dr. Pousttchi stellt sich den Fragen zum Thema Mobile-Payment. Vending Report fragte nach Hintergründen der Studie, der Ist-Situation und bisherigen Zwischenergebnissen.



Die international renommierten Forschungsergebnisse seiner Gruppe zeichnen sich durch die Kombination von akademischer Forschung und Praxiserfahrung aus und fließen nicht nur in die praxisnahe Ausbildung von Studenten im Fachgebiet Mobile Business ein, sondern auch durch Con-

sulting-Projekte auf nationaler und internationaler Ebene wieder in die Industrie zurück.

Dr. Pousttchi leitete unter anderem das National Roundtable M-Payment der deutschen Mobilfunkanbieter und Banken und war Mitglied des Exper-

tengremiums M-Enterprise für das Bundeswirtschaftsministerium.

Bereits 2004 wurde er für einen Beitrag aus dem Bereich "Mobile Business Processes in the Vending Industry" auf der International Conference on Mobile Business in New York ausgezeichnet.

Welche Bedeutung haben mobile Technologien für die Vendingbranche?

Seit einiger Zeit wird stark über das Bezahlen mit dem Handy am Automaten, das sogenannte M-Payment, diskutiert. Damit wird natürlich sowohl das Bargeld-Handling verringert als auch Kunden ein Impulskauf unabhängig von der Bargeldproblematik ermöglicht. Noch viel spannender für die Vendingbranche ist aber die Umsetzung mobil-integrier-



ter Geschäftsprozesse. Dabei wird das Operating durch Telemetrie unterstützt, indem Daten aus dem Backoffice abgerufen und Automatenfunktionen ausgelöst werden können. Das Problem hierbei ist weniger die Technologie, als mehr die saubere Gestaltung der Geschäftsprozesse. Oftmals werden die wahren Potentiale hier bisher noch nicht erkannt.

Bevor man jedoch ein komplettes Mobile Business Process Reengineering durchführt, ist M-Payment ein guter Einstieg und kann mit überschaubarem Aufwand realisiert und genutzt werden.

Werden die Endkunden Mobile - Payment denn auch nutzen?

Eine repräsentative Studie des Bundeswirtschaftsministeriums hat gezeigt, dass jeder fünfte Bundesbürger gern an Automaten mit dem Handy bezahlen würde. Schaut man sich die derzeitige Zielgruppe des M-Payments an, ist das Bezahlen am Automaten sogar der stärkste Anwendungsfall in diesem Bereich.

Oftmals ist das Bezahlen mit Bargeld für den Kunden sehr unbequem, Kartenzahlung wird oft nicht gewünscht oder funktioniert nicht. Deshalb kaufen Kunden nicht so häufig am Automaten, wie sie eigentlich gern würden. Das Bezahlen mit dem Handy entspricht ihren Wünschen.

Warum gibt es das bisher noch nicht?

Bisher hat es in Deutschland keinen Anbieter gegeben, der ein wirklich gutes mobiles Bezahlfverfahren auf den Markt gebracht hätte. Der Kunde will eigentlich nur eins: einfach, schnell und sicher mobil bezahlen.

Wie beurteilen Sie die Technologie der Peaches AG?

Der Peaches - Ansatz ist vielversprechend. Insbesondere die Partnerschaft mit der Deutschen Telekom



Das Bezahlen mit dem Handy - einfach gemacht. So macht einkaufen am Vendingautomaten Spass!

AG und damit die Verfügbarkeit des Bezahlfverfahrens für ca. 30 Mil. Festnetzkunden ist ein großer Vorteil. Wir verfolgen diesen Ansatz mit Interesse und sind gespannt, an wie vielen Automaten das Verfahren bis Ende des Jahres genutzt werden kann.

Was ist eigentlich... Mobile - Business Process Reengineering?

Anfang der 90er Jahre stellte man fest, dass zunehmender IT-Einsatz die Produktivität von Unternehmen oftmals nicht oder nur in geringen Maße steigerte. Das Konzept des Business Process Reengineering brachte die Lösung durch organisatorische Umgestaltung der Geschäfts-

prozesse. Dieses Prinzip wird heutzutage auf mobile Technologien übertragen und dann als Mobile Business Process Reengineering bezeichnet.

Vielen Dank für das Gespräch.

Weitere Informationen:
PEACHES AG
Kaiser-Friedrich-Ring 66
65185 Wiesbaden

Tel. [+49] (0)611 /450207-0
Fax. [+49] (0)611 /450207-20
team@peaches-online.biz
www.peaches-online.de