

## Trends

- > "Bitte Lächeln" – ein Klick und schon ist bezahlt

## News

### Electronic Banking

- > T-Online Vision
- > Der fun MultiChannel-FinanceServer wird noch kommunikativer

### Internet Payment

- > fun SmartPay mit Jugendschutzmerkmal

### Mobile Communication

- > Relaunch von fun4palm

## Messen

- > CeBIT 2004, Hannover  
18. - 24. März 2004

## Trends

### “Bitte Lächeln” – ein Klick und schon ist bezahlt

Im ersten Halbjahr 2003 wurden, laut Strategy Analyst, weltweit erstmals mehr Kamera-Handys als Digitalkameras ausgeliefert. In Europa fanden, laut der Marktforschungsgesellschaft Canalis, allein im zweiten Quartal rund 3,5 Millionen Kamera-Handys einen Käufer. Das entspricht einer Steigerung von 166 Prozent gegenüber den ersten drei Monaten.

fun communications hat mit fun PhotoPay ein Verfahren entwickelt, das das Mobile Payment revolutionieren wird. Mit fun



*Einfach ein Foto vom Strichcode mit dem Kamera-Handy schießen und mit einem Tastendruck bestätigen – und schon ist bezahlt!*

PhotoPay wird das mobile Bezahlen mit Kamera-Handys ganz einfach. Denn ganz gleich ob am PC, an der Ladenskasse oder im Restaurant, beim Bezahlen mit fun PhotoPay genügt es den Strichcode, der auf einem Monitor angezeigt wird, mit einem Kamera-Handy zu fotografieren und die Zahlung per Knopfdruck zu bestätigen.

Beim Bezahlen werden dem Kunden auf einem Monitor alle relevanten Daten angezeigt: Transaktions-ID sowie optional Betrag und Währung, die akzeptierten Bezahlverfahren, Verwendungszweck, Rechnungsnummer, Shop-ID und die Adresse des Zahlungsdienstleisters. Der Kunde startet die fun PhotoPay-Anwendung auf seinem Kamera-Handy und fotografiert den Bildschirminhalt auf Tastendruck ab. Die Anzeige auf dem Monitor erfolgt als Strichcode oder in Symbolform. fun PhotoPay decodiert den Bildschirminhalt, baut eine Verbindung zum Server des Zahlungsdienstleisters auf und zeigt die Informationen dem Kunden nochmals an. Der Kunde wählt, sofern mehrere Bezahlverfahren zur Verfügung stehen,

sein bevorzugtes Bezahlverfahren (z.B. Kreditkarte, Online-Überweisung oder Lastschriftverfahren) aus und bestätigt die Zahlung. Die im Mobiltelefon gespeicherte Anwendung überträgt dann die relevanten Daten zum Zahlungsdienstleister.

Der eigentliche Bezahlvorgang wird über ein bei einem Zahlungsdienstleister oder dem Shop selbst betriebenen fun eTraPayment-Server realisiert. Dieser nimmt die Zahlungsaufträge von der fun PhotoPay-Anwendung entgegen, führt diese aus (z.B. Einreichung beim Kreditkartenunternehmen, Ausführen einer Online-Überweisung oder Lastschrift) und infor-



Klaus Nahr,  
Geschäftsführer,  
fun communications

*„Mit den neuen Kamera-Handys eröffnen sich viele interessante Anwendungsmöglichkeiten.“*

## News

miert anschließend Kunde und Shop über das Ergebnis der Ausführung.

Zur Nutzung dieses vollkommen neuen Bezahlverfahrens muss der Kunde lediglich einmalig fun PhotoPay auf seinem Handy installieren und konfigurieren. Einzige Voraussetzung dafür ist ein Mobiltelefon, das die Installation zusätzlicher Software ermöglicht (z.B. Nokia 3660 oder Siemens SX1 mit Symbian OS) und in das eine Kamera integriert ist.

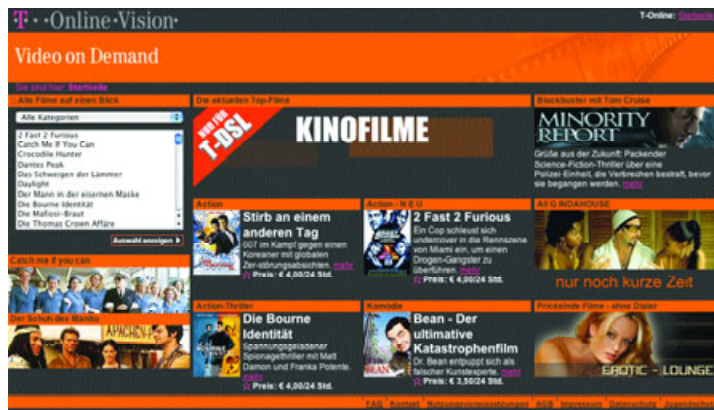
Nur einmal gibt der Kunde die Daten für seine bevorzugten Bezahlverfahren (z.B. Kreditkarte, Online-Überweisung oder Lastschriftverfahren) auf dem Handy ein. Eine Registrierung beim Zahlungsdienstleister ist nicht notwendig. Installation und Konfiguration sind schnell erledigt und der Kunde kann künftig ganz unkompliziert mit seinem Handy bezahlen.

fun PhotoPay ist konkurrenzlos schnell, da praktisch keine Eingaben außer der Bestätigung der Zahlung notwendig sind. Fehlerhafte Eingaben sind beim Bezahlen mit fun PhotoPay ausgeschlossen. fun PhotoPay ist zudem ein absolut sicheres eCommerce-Bezahlverfahren, da keine Kreditkartendaten, PIN/TAN o.ä. über das Internet übertragen werden.

## Electronic Banking

### T-Online Vision

fun communications unterstützt T-Online bei der Realisierung von Online-Services auf dem Fernsehgerät für T-Online Vision. T-Online Vision macht, bisher ausschließlich über den PC oder mobile Endgeräte abrufbare Internet-Services, wie eMail und Informationsdienste, jetzt auf dem Fernseher verfügbar. Den Usern steht ein für das Endgerät Fernsehen optimiertes T-Online Internetportal mit aktuellen News und Informationen aus den Bereichen Unterhaltung, Sport, Movies, Musik und Games zur Verfügung.



*T-Online Vision macht Internetdienste auf dem Fernseher abrufbar und stellt demnächst auch "Video on Demand" zur Verfügung.*

Zur Markteinführung im Frühjahr 2004 soll ein „Video on Demand“-Angebot mit attraktiven Kinofilmen präsentiert werden. Zusätzlich wird mit verschiedenen Fernsehsendern die Möglichkeit diskutiert, interaktive TV-Angebote anzubieten und dem User so zum Beispiel auch die direkte Beteiligung an Quiz-Shows über die Fernbedienung zu ermöglichen. Voraussetzung für den Zugang zu T-Online Vision ist der Kauf des Active Media Centers von Fujitsu Siemens Computers, das an den Fernseher, das Antennenkabel und an den DSL-Anschluss angeschlossen wird.

fun communications hat das Billing-Verfahren COPAS (Content Payment System), das sich bei Premium-Services im Internetportal [www.t-online.de](http://www.t-online.de) bereits seit Anfang 2002 bewährt hat, für T-Online Vision entwickelt. fun communications war maßgeblich an der Entwicklung von COPAS beteiligt und hat u.a. den für den Kunden sichtbaren Client realisiert. Der Client erfüllt zwei Funktionen: die Anmeldung, sprich die Authentifizierung für eine Session mit kostenpflichtigen Inhalten sowie Anzeige und Bestätigung des zu zahlenden Betrages. Die Anmelde- und Billing-Informationen werden verschlüsselt übertragen, ein spezieller gesicherter Datenkanal verhindert das unbefugte Abrufen kostenpflichtiger Daten. fun communications war auch an der Entwicklung des Servers beteiligt. Der Server steuert den Abruf kostenpflichtiger Seiten und das Billing. Die Abrechnung der kostenpflichtigen Inhalte erfolgt für

den Kunden bequem und transparent über die Telefonrechnung.

[www.t-online-vision.de](http://www.t-online-vision.de)

### Der fun MultiChannel-FinanceServer wird noch kommunikativer

Neben den traditionellen Zugangswegen zu den Bank-Rechenzentren - wie CEPT, FinTS oder XML - ermöglicht der fun MultiChannel-FinanceServer jetzt auch den Zugang über ScreenScraping, der automatisierten Ansteuerung des Webauftritts der Banken via Internet. Für Bankkunden bedeutet das noch größere Möglichkeiten bei der Wahl des Kommunikationsweges zur Bank. Der Kunde kann frei wählen, ob er seine Bankgeschäfte über Internet Banking, mit einem Banking-Client, WebBanking, MobileBanking (Handy, Handheld) oder über das Fernsehgerät abwickelt.

fun communications hat den multibankfähigen fun MultiChannel-FinanceServer um die Kommunikationsschnittstelle ScreenScraping erweitert. Der fun MultiChannel-FinanceServer ermöglicht den Zugriff auf die Inhalte von Banking-Applikationen über FinTS (HBCI PIN/TAN), die T-Online-Schnittstelle der Bank-Rechenzentren (CEPT) oder XML sowie ganz neu auch via ScreenScraping. Die neue Komponente fun Bank ScreenScraping ist ein Webservice, der mit Microsoft .NET Technologie implementiert wurde. Beim fun Bank ScreenScraping werden die gewünschten Informationen innerhalb des Web-Auftritts

## News

der Bank zielsicher ausgelesen. Dazu werden die vom Bankserver übermittelten HTML-Daten, die eigentlich für die Darstellung auf dem Bildschirm gedacht sind, vom fun Bank ScreenScraping-Modul extrahiert und interpretiert.

Dem Bankkunden bietet Multichannel-Banking unter anderem Vorteile wie Orts- und Zeitunabhängigkeit der Bankgeschäfte, Wahl des Kommunikationsweges sowie einen höheren Servicegrad.

Einsetzbar unter verschiedensten Oberflächen ist der fun MultiChannel-FinanceServer für Finanzinstitute der ideale Middleware-Baustein, für die Integration von Finanztransaktionen in bestehende Systeme sowie den Ausbau der Multichannel-Strategie. Der fun MultiChannel-FinanceServer kann auch von unabhängigen Portalen eingesetzt werden, um Kontenaggregationsdienste oder Web-Banking zu ermöglichen. Ein weiteres Einsatzgebiet ist die Transaktionsausführung in Internet-Payment-Systemen.

## Internet Payment

### fun SmartPay mit Jugendschutzmerkmal

fun communications präsentiert als erster Anbieter auf der CeBIT 2004 ein System zur Auswertung des Jugendschutzmerkmals auf der GeldKarte. Hierfür hat fun communications das im Praxiseinsatz bereits bewährte und vom ZKA zugelassene Bezahlverfahren fun SmartPay zum Bezahlen mit der GeldKarte im Internet um die Abfrage des Jugendschutzmerkmals erweitert.

Rund 64 Millionen GeldKarten sind in Deutschland im Umlauf. Die Nutzungszahlen sind in den vergangenen Jahren mit der Zahl der Akzeptanzstellen stetig gewachsen. Für eine noch größere Akzeptanz der GeldKarte hat die Novellierung des Jugendschutzgesetzes gesorgt. Danach sind die Aufsteller von

Zigarettenautomaten von 2007 an verpflichtet, an allen frei zugänglichen Geräten technische Vorkehrungen anzubringen, die die Bedienung durch Jugendliche unter 16 Jahren verhindert. Der Schlüssel ist der von den Banken ausgegebene GeldKarten-Chip. Dieser wird künftig mit einem Alterskontrollmerkmal ausgestattet, das den Kaufvorgang am Automaten verhindert, wenn der Besitzer



Stefan Bamberg,  
Geschäftsführer,  
fun communications

*fun SmartPay ist die ideale Lösung für das Bezahlen im Bereich Micropayment und die Überprüfung des Jugendschutzmerkmals im Internet.*

der Karte unter 16 Jahre alt ist. Die Tabakindustrie wird in den kommenden Jahren alle rund 600.000 unbeaufsichtigten Automaten auf die GeldKarte umstellen. Das Jugendschutzmerkmal auf dem Chip ist nicht nur der Schlüssel zum Zigarettenautomaten, sondern auch in Spielhallen, Videotheken und für Adult-Inhalte im Internet. Als erste deutsche Kreditinstitute geben die Sparkassen und Genossenschaftsbanken schon heute GeldKarten mit Jugendschutzmerkmal an ihre Kunden aus. Die Auswertung des Jugendschutzmerkmals wird im Internet durch fun SmartPay oder an stationären Terminals (z.B. Zigarettenautomaten) möglich sein.

Laut der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) der Landesmedienanstalten entspricht die GeldKarte den gesetzlichen Anforderungen im Internet. Durch die Einrichtung technischer Barrieren soll Kindern und Jugendlichen der Zugang zu altersbeschränkten Angeboten versperrt werden. Lediglich Erwachsene sollen innerhalb der so genannten

### Der neue Web-Auftritt von fun4palm



**Das fun SmartPay-Verfahren ermöglicht jetzt auch die Abfrage des Jugendschutzmerkmals im Internet.**

geschlossenen Benutzergruppen die Möglichkeit haben, derartige Inhalte aus dem Internet abrufen zu können. Die von der KJM aufgestellten Eckwerte zu den Anforderungen sind Volljährigkeitsprüfung durch persönlichen Kontakt sowie eine Authentifizierung bei jedem Nutzungsvorgang, wie es beim Einsatz der GeldKarte der Fall ist.

## Mobile Communication

### Relaunch von fun4palm

Die Webseiten für die fun4palm-Palm OS-Programme präsentieren sich nach dem Relaunch der Webseite jetzt noch übersichtlicher. Produktinformationen, Download, Shop, FAQ und Support können auf den klar strukturierten, modern gestalteten Webseiten auf einen Klick



## News

angesteuert werden. Von allen Palm OS-Programmen gibt es dort die neuesten Versionen zum kostenlosen Testen.

fun communications hat die Produktlinie fun4palm um zwei neue Programme für Palm OS Handhelds und Smartphones erweitert: das Denk- und Geschicklichkeitsspiel CALYPSO und einen Weltatlas mit Quizfunktionalität pointWORLD.

**CALYPSO:** Der Einstieg in das Spiel ist leicht, das Aufhören dafür aber umso schwerer. CALYPSO besticht durch seine große Farbvielfalt und bietet durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade das Richtige für jeden Geschmack und jedes Können. Die Platzierung der fallenden Puzzleteile erfordert vom Spieler ein ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen. Zeit für Fehler gibt es nicht, denn die Zeit für die Platzierung der Puzzleteile auf dem komplexen Spielfeld ist begrenzt.

**pointWORLD** ist gleichzeitig Atlas, erweiterte Weltzeituhr und Quiz. Zeit und Datum sind neben allen wichtigen Informationen für jedes Land der Welt mit einem Klick abrufbar. pointWORLD ist ideal für Groß und Klein geeignet, um das Wissen über die Welt spielerisch zu erweitern. Die Quiz-Funktion bietet nahezu unbegrenzte Möglichkeiten das eigene Wissen über Flaggen, Hauptstädte, Landesflächen und Bevölke-

rungszahlen aller Länder der Welt zu testen. Jedes Quiz wird aus hunderttausenden von möglichen Fragen generiert.

Auf der PalmSource Conference 2004 (10. - 12. Februar) präsentiert fun communications pointUSA. pointUSA bietet alle wichtigen Informationen sowie Zeitzonen der 50 US-Bundsstaaten und enthält ebenfalls eine Quiz-Funktionalität.

[www.fun4palm.de](http://www.fun4palm.de)

## Messen

### CeBIT 2004

18. - 24. März 2004, Hannover

fun communications präsentiert als Messe-Highlights auf der CeBIT 2004 fun SmartPay mit integriertem Jugendschutzmerkmal, fun PhotoPay – das revolutionäre Mobile Payment-Verfahren und funBank ScreenScraping – eine Erweiterung des bekannten fun Homebanking Clients.

**Besuchen Sie uns auf unserem Messestand in Halle 18, Stand A 24.31**



Zwei neue Highlights bietet die Produktlinie fun4palm: pointWORLD und CALYPSO



fun communications auf der CeBIT

[www.cebit.de](http://www.cebit.de)



### Profil

Die fun communications GmbH mit Sitz in Karlsruhe bietet Lösungen für Multichannel-Banking und Brokerage, Internet Payment und IT-Security sowie Softwareentwicklung für mobile Endgeräte und Professional Services. Deutsche Bank, Postbank, HypoVereinsbank, FIDUCIA und T-Online gehören zu den Unternehmen, die auf Lösungen von fun communications vertrauen.

[www.fun.de](http://www.fun.de)  
[info@fun.de](mailto:info@fun.de)

fun communications GmbH  
Brauerstrasse 6  
D-76135 Karlsruhe  
Tel. +49 (0) 7 21-9 64 48-0  
Fax +49 (0) 7 21-9 64 48-2 99

### Impressum

**Verantwortlich für den Inhalt**  
Annette Höllebrand  
Senior Manager Marketing & PR

**Gestaltung**  
Evamaria Lerner

**Design**  
atelier september, Karlsruhe