

Struktur, die trägt

Überarbeiteter Textentwurf zur gemeinsamen Prüfung. Stand: 07.09.2026. Noch keine Veröffentlichung auf novaspace.info.

Manchmal ist das Ziel klar – aber der Weg dorthin ist zu unübersichtlich.

Zu viele Informationen, zu viele offene Punkte oder zu große Arbeitsschritte können Kraft kosten. Eine gute Struktur soll dann keine zusätzliche Hürde sein. Sie soll entlasten, Orientierung geben und trotzdem bei dir lassen, was dir gehört: die Entscheidung.

Bei NOVASPACE arbeiten Denkraum und Handlungsraum deshalb bewusst zusammen.

- Nova steht für den Denkraum. Nova hört zu, ordnet Informationen, macht Zusammenhänge sichtbar und schlägt einen überschaubaren nächsten Schritt vor.
- Soul steht für den Handlungsraum. Soul entscheidet, was wirklich getan wird, führt den Schritt aus und prüft, wie er sich in der Wirklichkeit anfühlt.

Die Grenze dazwischen ist wichtig: Ein Vorschlag ist noch keine Entscheidung. Eine Entscheidung ist noch keine Ausführung. Erst wenn du zustimmst, beginnt der nächste Handlungsschritt.

Eine kleine Geschichte über gute Struktur

Szene 1 – Das Ziel ist da, der Weg noch nicht

Soul steht vor einer Aufgabe. Das Ziel ist eigentlich klar. Trotzdem fühlt sich alles gleichzeitig an: Informationen, Fragen, Möglichkeiten und Unsicherheiten.

Soul: „Ich weiß ungefähr, wohin ich möchte. Aber ich weiß gerade nicht, womit ich anfangen soll.“

Gute Struktur beginnt nicht mit Druck. Sie beginnt damit, die Lage gemeinsam anzusehen.

Szene 2 - Nova öffnet den Denkraum

Nova übernimmt nicht die Aufgabe. Nova hilft beim Sortieren.

Nova: „Wir schauen zuerst nur auf drei Dinge: Was ist schon da? Was fehlt wirklich? Und welche Grenze dürfen wir nicht übergehen?“

So entsteht aus einem großen, unruhigen Thema ein verständliches Bild. Noch wurde nichts verändert.

Szene 3 - Nur der nächste kleine Schritt

Nova legt einen begrenzten Vorschlag vor.

Soul entscheidet, ob dieser Schritt passt, verändert werden muss oder offenbleibt.

Aus dem Vorschlag entsteht noch kein Handlungsauftrag.

Szene 4 - Soul entscheidet und handelt

Soul wählt den Schritt aus und setzt ihn im Handlungsraum um.

Soul: „Ja. Diesen einen Schritt mache ich jetzt.“

Nova kann beim Denken, Formulieren und Prüfen helfen. Die tatsächliche Freigabe und Handlung bleiben beim Menschen.

Szene 5 - Die Wirkung wird geprüft

Nach der Handlung geht es nicht sofort weiter.

Soul: „So ist es tatsächlich gelaufen.“

Nova: „Dann vergleichen wir das Ergebnis mit deinem Ziel. Was hat geholfen? Was war anstrengend? Was müssen wir anpassen?“

Nicht der ursprüngliche Plan entscheidet, ob etwas gut funktioniert. Entscheidend ist die wirkliche Erfahrung.

Szene 6 – Das Ergebnis wird festgehalten

Nach der Handlung halten Soul und Nova fest: Was wurde tatsächlich verändert? Was hat die Prüfung ergeben? Was bleibt offen?

Dieser dokumentierte Zustand ist die Grundlage für die weitere Arbeit. Ein ungelöstes Problem wird nicht als erledigt behandelt.

Danach kehrt Nova in den Denkraum zurück. Vom jetzt belegten Stand aus wird neu geprüft, welcher nächste Schritt trägt. Soul entscheidet über seine Ausführung.

Was diese Arbeitsweise für dich bedeutet

- Du bekommst zuerst Orientierung und dann einen überschaubaren Schritt.
- Du behältst die Entscheidung darüber, was wirklich geschieht.
- Informationen und Vermutungen werden voneinander getrennt.
- Fehler oder Hindernisse werden benannt und gemeinsam bearbeitet.
- Pausen und Korrekturen sind Teil des Weges.
- Das System soll sich an dich anpassen – nicht du dich an das System.

Wenn Sprechen leichter ist als Tippen

Manchmal ist der Gedanke schon da, aber das Schreiben kostet zu viel Kraft. Spracheingabe kann dann eine Brücke zwischen Denken und Text sein.

Handy ist eine kostenlose, quelloffene Anwendung für Sprache-zu-Text auf dem Computer. Du drückst eine einstellbare Tastenkombination, sprichst und lässt die Taste wieder los. Danach fügt Handy den erkannten Text in das gerade verwendete Textfeld ein. Die Spracherkennung läuft nach Angaben des Projekts lokal auf dem eigenen Computer; die Aufnahme muss dafür nicht an einen Cloud-Dienst gesendet werden.

Handy ist ein eigenständiges Open-Source-Projekt und kein Produkt von NOVASPACE. Wir stellen es hier vor, weil es für manche Menschen eine hilfreiche und vergleichsweise leicht zugängliche Eingabemöglichkeit sein kann.

Die kleine Handy-Geschichte

Szene 1 – Der Gedanke ist schneller als die Hände

Soul weiß, was gesagt werden soll. Aber das Tippen ist langsam, anstrengend oder gerade einfach zu viel.

Soul: „Ich habe den Satz im Kopf. Beim Schreiben verliere ich aber den Faden.“

Szene 2 – Nova erkennt die Barriere

Nova: „Der Gedanke fehlt nicht. Schwierig ist gerade nur der Weg vom Gedanken in das Textfeld.“

Eine hilfreiche Struktur beseitigt nicht den Menschen aus dem Ablauf. Sie verändert den Zugang zur Aufgabe.

Szene 3 – Eine zweite Eingabemöglichkeit

Nova zeigt Handy als mögliche Brücke.

Nova: „Du kannst den Text auch sprechen. Handy wandelt deine Sprache auf deinem Computer in geschriebenen Text um.“

Szene 4 – Soul spricht

Soul setzt den Cursor in das gewünschte Textfeld, hält die festgelegte Tastenkombination gedrückt und spricht. Beim Loslassen endet die Aufnahme.

Szene 5 – Aus Sprache wird Text

Handy verarbeitet die Aufnahme und fügt den erkannten Text in das aktive Textfeld ein.

Der Gedanke ist jetzt sichtbar und kann weiterbearbeitet werden.

Szene 6 – Soul behält die Kontrolle

Soul liest oder hört den Text noch einmal an, verbessert bei Bedarf einzelne Wörter und entscheidet erst dann, ob der Text verwendet oder abgeschickt wird.

Soul: „Ich musste nicht alles tippen. Trotzdem entscheide ich, was am Ende stehen bleibt.“

So kannst du Handy unter Windows ausprobieren

1. Öffne die offizielle Handy-Webseite oder die offizielle Veröffentlichungsseite auf GitHub.
2. Lade die aktuelle Windows-Version aus einer dieser offiziellen Quellen herunter.
3. Installiere und starte die Anwendung.
4. Erlaube den Mikrofonzugriff, wenn Windows danach fragt.
5. Öffne in Handy die Einstellungen und lege eine gut erreichbare Tastenkombination fest.
6. Wähle ein Spracherkennungsmodell und – soweit für das Modell vorgesehen – die gewünschte Sprache.
7. Setze den Cursor in ein ungefährliches Testfeld. Drücke die Tastenkombination, sprich einen kurzen Satz und beende die Aufnahme.
8. Prüfe den eingefügten Text, bevor du ihn weiterverwendest oder absendest.

Alternativ nennt das Handy-Projekt für Windows den Befehl `winget install cjpais.Handy`. Das Projekt weist jedoch darauf hin, dass dieses Winget-Paket nicht von den Handy-Entwicklern selbst gepflegt wird. Für einen einfachen Einstieg empfehlen wir deshalb zunächst den Download über die offizielle Projektseite oder die offizielle GitHub-Veröffentlichungsseite.

Welches Spracherkennungsmodell passt?

Das Modell in Handy ist kein Gesprächspartner. Es hat eine klar begrenzte Aufgabe: gesprochene Sprache in Text umzuwandeln.

Nach der aktuellen Projektdokumentation unterstützt Handy verschiedene Whisper-Modelle in den Größen Small, Medium, Turbo und Large. Außerdem werden Parakeet-Modelle angeboten. Welches Modell sinnvoll ist, hängt vom Computer, der Sprache und dem gewünschten Verhältnis zwischen Geschwindigkeit und Erkennungsqualität ab.

- Kleinere Modelle benötigen in der Regel weniger Speicher und können auf schwächerer Hardware schneller reagieren. Die Erkennung kann bei schwieriger Aussprache, Eigennamen oder Fachwörtern ungenauer sein.

- Größere Whisper-Modelle können mehr Rechenleistung und Speicher benötigen. Ob sie im konkreten Fall besser funktionieren, sollte mit den eigenen typischen Sätzen getestet werden.
- Parakeet V3 wird vom Projekt als CPU-optimiert und mit automatischer Spracherkennung beschrieben. Auch hier entscheidet ein praktischer Test, ob Aussprache, Sprache und Gerät gut zusammenpassen.

Bei NOVASPACE bereits erfolgreich erprobte Einstellung: Handy 0.9.6, Deutsch, Whisper Large v3 Turbo und Push-to-talk mit Strg + Leertaste. Das ist ein dokumentierter Praxistest auf einem konkreten Windows-System – keine Vorgabe für alle Geräte oder Personen.

Zwei Bedienarten

Handy unterstützt nach der Projektdokumentation unterschiedliche Arten, eine Aufnahme zu steuern:

- Gedrückt halten: Tastenkombination halten, sprechen und zum Beenden loslassen.
- Ein- und ausschalten: Tastenkombination einmal zum Start und erneut zum Beenden drücken.

Welche Variante besser ist, hängt von Beweglichkeit, Konzentration, Kraft und persönlicher Gewohnheit ab. Eine Usability-Prüfung sollte deshalb nicht nur fragen, ob die Technik funktioniert, sondern auch, ob sie sich angenehm und sicher bedienen lässt.

Worauf du achten solltest

- Prüfe den erkannten Text immer, bevor du ihn veröffentlichst oder absendest.
- Namen, Fachbegriffe, Zahlen und ungewöhnliche Wörter können falsch erkannt werden.
- Teste zuerst mit unkritischen Beispielsätzen und ohne vertrauliche Inhalte.
- Eine ruhige Umgebung und ein geeignetes Mikrofon können die Erkennung verbessern.
- Wenn Handy nicht reagiert, prüfe Mikrofonberechtigung, ausgewähltes Eingabegerät, Tastenkombination und Modellstatus.

- Auf bestimmten Windows- oder Linux-Konfigurationen können Whisper-Modelle laut Projekt noch abstürzen. In diesem Fall sollte die konkrete Systemkonfiguration dokumentiert und eine andere Modellvariante getestet werden.
- Spracheingabe erleichtert die Eingabe. Sie ersetzt nicht automatisch verständliche Texte, eine gute Vorlesemöglichkeit oder eine übersichtliche Bedienoberfläche.

Warum diese Brücke wichtig sein kann

Eine Barriere entsteht nicht nur durch eine einzelne Einschränkung. Sie kann auch dort entstehen, wo ein gutes technisches System nur einen einzigen Zugang zulässt.

Tippen, Sprechen, Lesen und Vorlesen sind unterschiedliche Wege. Eine tragfähige digitale Struktur bietet möglichst mehr als einen davon. Du kannst den Weg wählen, der in der jeweiligen Situation zu deinen Kräften und Bedürfnissen passt.

Offizielle Quellen

- Handy – offizielle Projektseite
<https://handy.computer/>
- Handy – Quellcode und Projektdokumentation auf GitHub
<https://github.com/cjpais/Handy>
- Handy – offizielle Veröffentlichungen auf GitHub
<https://github.com/cjpais/Handy/releases>
- MIT-Lizenz des Handy-Projekts
<https://github.com/cjpais/Handy/blob/main/LICENSE>