

Inhalt

Bevor Sie eintauchen ...	IX
1 Am Anfang war das Smartphone	3
1.1 Wenn Apple Handys baut, werden daraus Mini-Computer, die den PC abschaffen	4
1.2 Apps. Woher kommen sie und was soll dieser Hype?	6
1.3 Mobile Technologien sind nutzerzentrierte Technologien	9
1.4 Good bye PC – die Post-PC-Ära ist da	12
2 Das Potenzial Ihrer App	15
2.1 Begeisterung – der Schlüssel zur (App-)Kreation	16
2.2 Zehn Schlüsselfragen, bevor Sie auch nur einen Finger rühren	19
2.3 Das Problem ist der Kernnutzen. Der Kernnutzen ist das Problem	23
2.4 Das WARUM – ein Blick aus der Welt der Lösung	24
2.5 Why Watching – beobachten Sie Probleme in freier Wildnis	27
2.6 Schlank, schlank, schlank	29
3 App User Experience	37
3.1 Die mobile Welt des Nutzers	38
3.2 Das UX Wheel	42
3.3 Checkliste zu Ihrer App	50
3.4 UX-Reise mit Number26	51
4 Das App-Team oder Hybrid Thinkers	65
4.1 Was <i>sind</i> Designer?	66
4.2 App-Designer – das Epizentrum	68
4.3 Rollen – Sie sind eine Matrjoschka	75
4.4 Aufgaben eines App-Designers	81
4.5 Das MVT – Minimum Viable Team	88
4.6 App-Entwickler und -Programmierer	89
4.7 Neue Tools verändern unsere Rollen und unser Denken	96

5	MVP – Minimum Viable Product	105
5.1	Bedürfnisse ansprechen	107
5.2	Bedürfnisse erfüllen	111
5.3	Buyer Personas – das Konzentrat Ihrer Käufer-Zielgruppe als Profil	116
5.4	Ihre App-Idee in Worte fassen	119
5.5	Der Weg in die Welt	124
5.6	Ziele vs. Erwartungen	142
5.7	Messbare Ziele setzen und validieren	147
6	App-Typen & mobile Technologien	157
6.1	Native Apps	160
6.2	Mobile Web-Apps	163
6.3	Hybride Apps	170
6.4	Multi-Channel-Apps	173
6.5	App-Baukästen	177
6.6	Welchen App-Typ sollten Sie nutzen?	179
6.7	Apps und Storage	179
6.8	Vernetzte Welt	186
6.9	Designer und Daten	199
7	Scenarios, Storys und Personas	205
7.1	Context Scenarios & User Storys	206
7.2	Recherchen	209
7.3	User Personas	212
7.4	User Journeys	219
8	Konzeption, Prototyping & Tests	227
8.1	Grobkonzeption	228
8.2	Konzept-Check und Priorisierung	238
8.3	Feinkonzeption – die App wird echt	242
8.4	Rapid-Prototyping & Selftest	258
8.5	User Tests	268
9	Das User Interface	281
9.1	User Interaction Basics	282
9.2	Microinteractions für eine bessere User Experience	284
9.3	User Interface Design für Apps	290
9.4	Screengrößen, Layout und Grafiken	296
9.5	UI Workflow – Tools & Methoden	304
9.6	Die App veröffentlichen	325

10 Nach dem Launch ist vor dem Launch	331
10.1 Dokumentation	331
10.2 Bugs, Analytics, neue Features & Updates	333
10.3 Persönliche Auswertung des Projekts	335
10.4 Das App-Projekt zur Übersicht	335
10.5 Aufwandschätzung Ihrer Arbeit	337
Quellen und Links	343
Index	349