

# Inhaltsverzeichnis

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Konzept.....</b>  | <b>11</b> |
| 1.1      | Warum ist Mobile anders und was muss ich bei einem Konzept für mobile Geräte beachten? ..... | 11        |
|          | Bedürfnisse des mobilen Nutzers 2014 .....   | 11        |
|          | Disruptives Denken – Gefangene der eigenen Ideen .....                                       | 20        |
|          | Der Einfluss der Gestensteuerung.....  | 26        |
|          | Guidelines für das Touch User Interface .....  | 28        |
|          | Was sind Kriterien für native und hybride Entwicklung?.....                                  | 30        |
| 1.2      | Was ist die beste Vorgehensweise für Projekte für Android? .....                             | 32        |
|          | Informationsarchitektur für »Mobile« .....   | 32        |
|          | Definition der Anforderungen für mobile Applikationen .....                                  | 35        |
|          | Inhalte und Funktionen .....   | 39        |
|          | Flaches Design und Skeuomorphismus .....   | 43        |
| 1.3      | Rechtliche Grundlagen bei mobilen Anwendungen .....  | 45        |
| <b>2</b> | <b>Programmieren für Android .....</b>   | <b>47</b> |
| 2.1      | Android-Code .....   | 47        |
|          | Diese Werkzeuge zur Programmierung benötigen Sie unbedingt .....                             | 49        |
|          | Installation des Java Development Kit .....  | 50        |
|          | Installation des Android SDK .....   | 51        |
|          | Installation von Eclipse – Die Entwicklungsumgebung .....                                    | 53        |
|          | Installation des ADT Plugins .....   | 54        |
|          | Hinzufügen von Testgeräten .....   | 55        |
|          | Installation von Android Studio .....  | 56        |
| 2.2      | Aus welchen Komponenten besteht eine App? .....  | 58        |
|          | Was eine View kann und macht .....   | 59        |
|          | Arbeiten mit der Activity .....  | 59        |
| 2.3      | Erstellen eines Android-Projekts.....  | 60        |
|          | Das Android-Projekt – Dateien und ihre Funktion .....  | 66        |
|          | Wie man den Code liest: Objektorientierte Programmierung.....                                | 69        |
|          | Ein erster Blick auf den erzeugten Code .....  | 72        |
|          | Wie man eine App über XML gestalten und steuern kann.....                                    | 74        |
|          | Anzeigen der Activity auf dem Display.....   | 81        |
| 2.4      | Die erste App: Zahlenquiz .....  | 82        |
|          | Zu Beginn: Wie erzeugt man eine Zufallszahl? .....   | 83        |
|          | Der Spielablauf: Der Ratemechanismus .....   | 85        |
|          | Praktisches Auslagern von Code: Funktionen und Methoden .....                                | 90        |
|          | Endlosfragerei durch Rekursion.....  | 91        |

|          |  |            |
|----------|--|------------|
|          | Schön und sauber: Polishing und Bugfixing .....                  | 93         |
|          | Grafiken .....   | 96         |
| 2.5      | App: Wo bin ich? .....   | 99         |
|          | Installation der Google Maps API .....                           | 99         |
|          | Konzeption: Was soll »Wo bin ich?« können? .....                 | 103        |
|          | Erstellen der Menüstruktur .....                                 | 104        |
|          | Fensterwechsel: Eine neue Activity erstellen .....               | 109        |
|          | Übergang zwischen zwei Activities (Intents) .....                | 112        |
|          | Wo bin ich? – Auslesen der GPS-Daten .....                       | 113        |
|          | Einbinden der Karte: Google Maps .....                           | 118        |
|          | Suchen der Position auf Google Maps .....                        | 122        |
|          | Tracking: Anzeigen der eigenen Position .....                    | 126        |
|          | Positionen aus externer XML-Datei lesen .....                    | 129        |
|          | Wie kann man die App weiter ausbauen? .....                      | 141        |
| 2.6      | Anbindung der App an Facebook .....                              | 141        |
|          | Prinzipielle Funktionsweise .....                                | 142        |
|          | Installation des Facebook SDK .....                              | 143        |
|          | Installation der Facebook-App (optional) .....                   | 143        |
|          | SDK in Eclipse einbinden .....                                   | 144        |
|          | SDK in Android Studio einbinden .....                            | 145        |
|          | Die App bei Facebook registrieren .....                          | 147        |
|          | Der Facebook-Login in der App .....                              | 148        |
| 2.7      | Veröffentlichen der App im Google Play Store .....               | 151        |
|          | Einrichten des Keystores .....                                   | 152        |
|          | Einrichten des Entwicklerkontos .....                            | 154        |
|          | Hochladen und Veröffentlichen der App .....                      | 155        |
| <b>3</b> | <b>Richtig für die App werben .....</b>                          | <b>157</b> |
| 3.1      | Was ist Mobile Advertising? .....                                | 158        |
| 3.2      | Der mobile Werbemarkt – eine Übersicht .....                     | 159        |
| 3.3      | Das Ziel bestimmt die mobile Werbung .....                       | 161        |
|          | Branding Advertising – Werbeformen und Vermarkter .....          | 162        |
|          | Performance Advertising – Werbeformen und Vermarkter .....       | 168        |
| 3.4      | Mit Targeting die Zielgruppe erreichen .....                     | 171        |
| 3.5      | Welcher Werbedruck wird benötigt? .....                          | 173        |
| 3.6      | Schnell viele Downloads generieren – der App Push .....          | 173        |
| 3.7      | ASO oder die Kunst der Optimierung des App-Store-Auftritts ..... | 174        |
|          | Die Auswahl der App-Stores .....                                 | 175        |
|          | Warum App-Store-Optimierung? .....                               | 176        |
| 3.8      | Exkurs »360-Grad-Bewerbung« .....                                | 180        |
|          | Klassische Medienkanäle .....                                    | 180        |
|          | PR .....   | 180        |
|          | Social Media .....   | 180        |

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| 3.9      | Leitfaden zum Werben für eine App.....                | 180        |
| 3.10     | Zusammenfassung.....                                  | 181        |
| <b>4</b> | <b>Mit der App Geld verdienen .....</b>               | <b>183</b> |
| 4.1      | Zahlen, Daten und Fakten.....                         | 184        |
| 4.2      | Möglichkeiten der Monetarisierung.....                | 184        |
| 4.3      | Den Erfolg der Vermarktung messen .....               | 190        |
|          | Key Performance Indicators .....                      | 190        |
|          | Erfolgs-Tracking .....                                | 190        |
| 4.4      | Leitfaden für Mobile-App-Analyse .....                | 192        |
|          | General-Mobile-Analytics-Plattformen.....             | 192        |
|          | Gaming-spezifische Mobile-Analytics-Plattformen ..... | 195        |
|          | App-Store-Analytics-Plattformen .....                 | 196        |
| 4.5      | Leitfaden zur Vermarktung einer App.....              | 197        |
| 4.6      | Zusammenfassung.....                                  | 197        |
|          | <b>Stichwortverzeichnis .....</b>                     | <b>199</b> |