

Inhaltsverzeichnis

1 Konzept.....	11
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
2 Programmieren für Android.....	47
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
3 Richtig für die App werben	157
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-Aufritts.....	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
4	Mit der App Geld verdienen	183
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
	Stichwortverzeichnis	199