

Inhaltsverzeichnis

1	App-Usability – ein Einstieg	9
1.1	Was ist Usability, und um was geht es hier eigentlich?	9
1.2	Die ersten Touch-Apps.....	13
1.3	Informationen aufbereiten	14
1.4	Eingabemöglichkeiten nutzen – nicht portieren	16
1.5	Der Benutzer soll nicht zu viel denken	19
1.6	Wer nutzt die App?.....	22
2	Hardwarevoraussetzungen	23
2.1	Bildschirmgrößen und -auflösungen.....	23
2.2	Multithreading	30
2.3	Netzwerk/Mobilfunk.....	31
2.4	Bluetooth	32
2.5	NFC.....	33
2.6	Beschleunigungssensor	33
2.7	Akku	34
2.8	Persönlich und emotional	35
2.9	Eingabe/Bedienung	35
2.10	Gesten statt Klicks.....	36
3	Design von mobilen Benutzeroberflächen	39
3.1	Designgrundlagen	40
3.2	Gestaltungsrichtlinien für alle Plattformen	48
3.3	Die Benutzeroberfläche von iOS	53
3.4	Die Benutzeroberfläche von Android.....	77
3.5	Windows Phone 8	106
4	Plattformübergreifendes Design	119
4.1	Crossplattform-Entwicklung.....	119
4.2	Die sechs Ws oder: Kontext – Benutzer – Aufgabe	129

4.3	Nativ vs. HTML5 vs. Crossplattform	131
4.4	Layout und Design	147
5	Usability-Tests.....	151
5.1	Fragebogen	151
5.2	Analytische Methoden	152
5.3	Empirische Methoden	153
5.4	Übersicht der Testverfahren	155
	Stichwortverzeichnis	157