

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>App-Usability – ein Einstieg .....</b>	<b>9</b>
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
<b>2</b>	<b>Hardwarevoraussetzungen .....</b>	<b>23</b>
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
<b>3</b>	<b>Design von mobilen Benutzeroberflächen .....</b>	<b>39</b>
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
<b>4</b>	<b>Plattformübergreifendes Design .....</b>	<b>119</b>
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
<b>5</b>	<b>Usability-Tests.....</b>	<b>151</b>
5.1	Fragebogen .....	151
5.2	Analytische Methoden.....	152
5.3	Empirische Methoden.....	153
5.4	Übersicht der Testverfahren .....	155
	<b>Stichwortverzeichnis .....</b>	<b>157</b>