

Inhalt

Vorwort	13
---------------	----

1 Der Smartphone- und Tablet-Boom

1.1 iPhone und iPad als Wegbereiter	15
1.1.1 Das iPhone schreibt Geschichte	16
1.1.2 Die Konkurrenz schläft nicht: Android	17
1.2 Immer dabei und always on	18
1.2.1 Ständig erreichbar	18
1.2.2 Der besondere Kontext	19
1.3 Was macht eine gute App aus?	21
1.3.1 Eine gute App erfüllt einen Zweck	21
1.3.2 Eine gute App ist schnell und spart Zeit	22
1.3.3 Eine gute App sieht gut aus und fühlt sich gut an ...	24
1.4 Tablets, Smartphones und Wearables	26
1.4.1 Das Smartphone und Phablet	26
1.4.2 Das Tablet	27
1.4.3 Wearables	28
1.4.4 Die Betriebssysteme	29
1.5 Die richtige Entwicklungsstrategie für die App	34
1.5.1 Umsetzbarkeit von Design	35
1.5.2 Was ist eine native App?	36
1.5.3 Was ist eine Web-App	37
1.5.4 Was ist eine Hybrid-App?	39
1.6 Design und Technik	40
1.6.1 Designer	40
1.6.2 Entwickler	41
1.6.3 Das Beste aus beiden Welten	42

2 Konzeption und Ideenfindung

2.1 Die App-Idee	45
2.1.1 Am Anfang steht die Idee	45
2.1.2 Ideen brauchen Kontext und fundierte Kenntnisse	46
2.1.3 Hilfestellung bei der Ideenfindung: Kreativitätstechniken	48

2.1.4	Ideen konkretisieren	51
2.1.5	Von erfolgreichen Apps lernen	53
2.2	Markt und Aufbau von App Stores	54
2.2.1	Kategorien von App Stores: Spiele, Social Media & Co.	54
2.2.2	Die populärsten Kategorien	55
2.2.3	Vom Angebot lernen	60
2.3	Welches Problem lösen Sie mit Ihrer App?	60
2.3.1	Kategorien von Problemlösungen	61
2.3.2	Was macht Ihre App zu etwas Besonderem?	65
2.4	Wer ist Ihre Zielgruppe?	66
2.4.1	Die Zielgruppe definieren	66
2.4.2	Braucht Ihre Zielgruppe diese App?	67
2.4.3	Personas	68
2.4.4	Konkurrenz- und Mitbewerberanalyse	70
2.4.5	Apps für die Masse oder nur für einen kleinen Kreis?	71
2.5	Die Bewertung Ihrer Idee	72
2.5.1	Dotmocracy: Bewertung mit Punkten	72
2.5.2	Bewertung nach vordefinierten Kriterien	72
2.5.3	Bewertung mit der Nutzwertanalyse	73
2.5.4	Bewertung durch SWOT-Analyse	74
2.6	Auf welcher Plattform sollten Sie Ihre Idee umsetzen?	75
2.6.1	Die Besonderheiten von iOS	75
2.6.2	Die Besonderheiten von Android	78

3 Think big, but build small

3.1	Wie Anwender Ihre Geräte und Apps nutzen	83
3.1.1	Daten zur Smartphone-, Tablet- und Wearable-Nutzung	84
3.1.2	Eine Woche ohne Computer	86
3.1.3	Weniger ist mehr	88
3.1.4	Mentale Modelle	89
3.1.5	Jedes Betriebssystem ist eine in sich geschlossene Welt	90
3.2	Der Nutzungskontext	90
3.2.1	Beispiele für Apps, die den Nutzungskontext beachten	91
3.2.2	Nutzungssituationen	92

3.3	Kleine Bildschirme, aber großes Design	94
3.3.1	Der Touchscreen	94
3.3.2	Bildschirmgrößen bei Android-Geräten	94
3.3.3	Bildschirmgrößen bei iOS-Geräten	95
3.3.4	Bildbenennung bei iOS-Geräten	96
3.3.5	Bildbenennung bei Android-Geräten	96
3.3.6	Bildschirme von Wearables	97
3.4	Portrait und Landscape	98
3.4.1	Orientation Design Models	99
3.5	Die Bedienung per Finger	103
3.5.1	Kleine Bedienelemente, große Probleme	104
3.5.2	Zeigefinger und Daumen	104
3.5.3	Pixelbreite von Fingern	105
3.6	Das richtige Gefühl – die Touchbedienung	106
3.6.1	Besonderheiten der Bedienung	106
3.6.2	Gesten: Drücken, wischen, tippen ...	108
3.6.3	Hotspots: Wohin schaut der Nutzer?	110
3.7	Die Smartphone-Bedienung	112
3.7.1	Mit nur einer Hand	112
3.7.2	Haltung im Portrait-Modus/Landscape-Modus	113
3.7.3	Der Daumen als Entdecker	114
3.7.4	Die Home-Buttons	115
3.8	Die Tablet-Bedienung	117
3.8.1	Frei-, ein- oder zweihändig?	117
3.8.2	Schutzzonen einrichten	119
3.8.3	Accessoires	120
3.9	Die Bedienung von Wearables	121
3.9.1	Leicht am Handgelenk, leicht in der Bedienung	121
3.10	Internet der Dinge	123

4 Usability, User Experience und Barrierefreiheit

4.1	Was ist Usability?	125
4.1.1	Merkmale guter Usability	126
4.1.2	Usability-Vergleich zweier To-do-Apps	127
4.1.3	Zentrale Aspekte einer gelungenen Usability	130
4.1.4	Usability vs. Aussehen: Entweder oder?	131

4.2	Was ist User Experience?	132
4.2.1	User Experience und Informationsarchitektur	133
4.2.2	Zehn Tipps für eine gelungene User Experience	135
4.2.3	Warum es sich lohnt, in eine gute UX zu investieren	140
4.2.4	Schönheit und Emotionalität	142
4.3	Zehn Regeln für gutes Interaktionsdesign	146
4.4	Barrierefreiheit	150
4.4.1	Grenzen und Möglichkeiten der Betriebssysteme	151
4.4.2	Was Sie als App-Designer tun können	153

5 Nutzerzentriertes Design

5.1	Phasen nutzerorientierten Designs	156
5.2	Die Interaktion als Erlebnis designen	157
5.2.1	Gamification	158
5.2.2	Gamification in Apps	159
5.2.3	Gamification, ja oder nein?	161
5.3	Holen Sie Ihre Nutzer ab	161
5.3.1	Das On-Boarding	161
5.3.2	Die Registrierung	166
5.3.3	Den Nutzer im Blick	169
5.3.4	Transitional Interfaces	170
5.4	Benutzerfreundliche Bedienung und Dateneingabe	174
5.4.1	Die richtige Positionierung von Controls	175
5.4.2	Der Einsatz von Custom-Controls	176
5.4.3	Kontextbezogene Bedienelemente und Navigation	177
5.5	Informieren Sie den Nutzer darüber, was passiert	178
5.5.1	Formen von Feedback	179
5.5.2	Wann Feedback zu viel wird	182
5.5.3	iOS-Notifications und Widgets	183
5.5.4	Android-Notifications und Widgets	186
5.5.5	Wann ist der Einsatz von Notifications empfehlenswert?	187
5.5.6	Pop-ups	189
5.5.7	Fehler- und Infomeldungen	190
5.6	Stolperfallen – woran Nutzer die Lust verlieren	192
5.6.1	In der Warteschleife	192
5.6.2	Der Ladebalken	193

6 UI-Prinzipien und Konventionen

6.1	Jede Plattform ist anders	195
6.1.1	Die Erwartungshaltung des Nutzers	195
6.1.2	UI-Prinzipien der Plattformen	201
6.2	Informationsarchitektur und Navigation	205
6.2.1	Der Klassiker: Die hierarchische Navigation	205
6.2.2	Jede Seite für sich: Hub & Spoke	206
6.2.3	Ineinander gestapelt: Nested Doll	208
6.2.4	Für Multitasker: Tabbed View	209
6.2.5	Mehr Übersicht: Bentobox/Dashboard	209
6.2.6	Der Contentking: Navigation durch Filter	210
6.2.7	Der Kombinator: Navigationskonzepte miteinander kombinieren	212

7 Controls und Views von iOS und Android

7.1	Was sind Controls und Views?	215
7.1.1	Zusammenhang von Controls und Views	215
7.2	Die Standard-Controls von iOS	217
7.2.1	Navigationsbar	217
7.2.2	Toolbar	219
7.2.3	Tabbar	220
7.2.4	Label, System-Button, Refresher & Co.	222
7.3	Die Standard-Controls von Android	245
7.3.1	Layoutprinzipien	246
7.3.2	System-, App- und Toolbar	248
7.3.3	Seitennavigation	250
7.3.4	Komponenten	251
7.4	Custom-Controls und Custom-Components	267
7.4.1	Side-Menü	267
7.4.2	Swipe to Choose	268
7.4.3	Animiertes On-Boarding	269
7.4.4	Diagramme	269
7.4.5	Erstellen Sie individuelle Controls	270
7.5	Fazit	270

8 Vom Papier zum interaktiven Prototyp: Wireframe, Mock-up & Co.

8.1	Der iterative Designprozess	272
8.1.1	Warum überhaupt Iterationen?	273
8.2	Stift und Papier – eine erste Skizze der App	274
8.2.1	Die erste Skizze	274
8.2.2	Storyboard	275
8.3	Wireframe – es wird konkreter	277
8.3.1	Was ist ein Wireframe?	278
8.3.2	Wann werden Wireframes eingesetzt?	279
8.3.3	Was sollte ein Wireframe leisten?	280
8.4	Mock-ups – jetzt wird's bunt	281
8.4.1	Mit richtigen Inhalten arbeiten	282
8.5	Interaktive Prototypen – der erste echte Eindruck	283
8.5.1	Was ist ein interaktiver Prototyp?	283
8.5.2	Low Fidelity – ein Wireframe-Prototyp	284
8.5.3	High Fidelity – Design-Prototyp	285
8.6	Wireframe- und Mock-up-Tools	287
8.6.1	Balsamiq Mockups	288
8.6.2	Omnigraffle	288
8.6.3	Axure	289
8.7	Grafik- und Zeichenprogramme	290
8.7.1	Adobe Photoshop	290
8.7.2	Adobe Illustrator	293
8.7.3	Bohemian Sketch 3	295
8.7.4	Mirrorprogramme	298
8.8	Tools für das Rapid Prototyping	298
8.8.1	POP – Prototyping on Paper	299
8.8.2	Pixate	299
8.8.3	Quartz Composer und Origami	300
8.8.4	Framer.js	301
8.8.5	Flinto for Mac	302
8.8.6	Principle	303
8.8.7	Design- und Entwicklungsperspektive	304

9 Inspiration und Trends

9.1	Inspiration im Netz	305
9.1.1	Inspiration für Designs	306
9.1.2	Inspiration für die Ideenfindung	311
9.2	Das Moodboard	313
9.2.1	Quellen	314
9.2.2	Regeln für gute Moodboards	315
9.2.3	Moodboard-Varianten	316
9.3	Aktuelle Trends, Stilrichtungen	318
9.3.1	Flat Design – der Minimalist	318
9.3.2	Skeuomorphismus – der Realist	319
9.3.3	Fashioned – der Modische	320
9.3.4	Mixed – der Klare	321
9.4	Umsetzung und Design	322
9.4.1	Die richtige Auflösung und Größe	322
9.4.2	Bilder	326
9.4.3	Dokumentgröße	326
9.4.4	Hilfreiche Tipps und Techniken	327

10 Typografie für kleine Bildschirme

10.1	Was ist Typografie?	340
10.2	Grundsätzliches zur Schrift	341
10.2.1	Typografie in der Anwendung	341
10.2.2	Wesentliche Merkmale einer Schrift	341
10.2.3	Wesentliche Merkmale eines Textlayouts	343
10.3	Kategorien von Schriften	344
10.3.1	Serifenschrift	344
10.3.2	Serifenlose Schrift	345
10.3.3	Dekorative Schriften, Handschriften etc.	346
10.3.4	Schriftart, Schriftfamilie, Schriftschnitte und Schriftauszeichnung	347
10.4	Systemschriften	348
10.4.1	Ein Beispiel: Die San-Francisco-Schriftfamilie	348
10.5	Regeln für gute Typografie im App-Design	351
10.5.1	Wo findet man Schriften fürs App-Design?	352
10.5.2	Was Sie bei der Schriftwahl beachten müssen	352
10.5.3	Lesbarkeit hat oberste Priorität	354
10.5.4	Das Look & Feel der Schrift	359

10.5.5	Schriftmischung und Auszeichnungen	360
10.5.6	Wie viel Text ist wirklich nötig?	363
10.5.7	Typografie auf Smartphones, Tablets und Wearables	363
10.5.8	Grundlinienraster (Baseline Grids)	365
10.5.9	Textelemente frühzeitig kategorisieren	366
10.6	Empfehlenswerte Schriften für Apps	371
10.6.1	»Open Sans«	371
10.6.2	»Ubuntu«	371
10.6.3	»Droid Sans«	372
10.6.4	»Source Sans Pro«	373
10.6.5	»Segoe UI«	373
10.6.6	Sonstige Schriften	374
11	Farbe	
11.1	Grundsätzliches zur Farbe	375
11.1.1	Farbton, Sättigung, Helligkeit und Transparenz	376
11.1.2	Der Farbkreis und die Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben	378
11.2	Farben, Stimmungen und Assoziationen	379
11.2.1	Wie Farben wirken	380
11.2.2	Farbwirkung und Farbassoziationen	381
11.3	Farbschemata	389
11.3.1	Monochrome Farbschemata	390
11.3.2	Analoge Farbschemata	392
11.3.3	Triadisches Farbschemata	393
11.3.4	Farbkontraste	393
11.4	Farben im App-Design	397
11.4.1	Die 60-10-30-Regel	398
11.4.2	Fragen, die Sie sich bei der Farbgestaltung stellen sollten	398
11.4.3	Farben und das Corporate Design	399
11.4.4	Mit Farben strukturieren und leiten	400
11.5	Die Farbdarstellung auf Smartphone, Tablet & Co.	402
11.5.1	Die verschiedene Display-Typen	402
11.5.2	Farben vorab mit der Mirrorfunktion testen	403

11.6	Tools, die bei der Farbwahl helfen	403
11.6.1	Adobe Color CC (ehemals Adobe Kuler)	404
11.6.2	ColoRotate	405
11.6.3	Copaso	406

12 Icons, Grafiken und Bilder

12.1	Icons	408
12.1.1	Von guten und schlechten Icons	409
12.1.2	Arten von Icons	411
12.1.3	Tipps für gelungenes Icon-Design in Apps	413
12.1.4	Vorgefertigte Icon-Sets	418
12.2	Grafiken	418
12.2.1	Die Grafik als funktionelle Darstellung	419
12.2.2	Die Grafik als Maskottchen	420
12.2.3	Woher Grafiken beziehen?	421
12.3	Fotografien	424
12.3.1	Die Verwendung von Fotografien in Apps	424
12.3.2	Dynamische Bilder	425
12.3.3	Produktfotografien	426
12.3.4	Woher Fotografien beziehen?	428
12.4	Der Export	429
12.4.1	Styleguide (Gestaltungsrichtlinien)	429
12.4.2	Assets erstellen	430
12.4.3	Der Export unter Sketch	435
12.4.4	Der Export unter Photoshop	437
12.4.5	Was geht nach dem Export an den Entwickler?	438
12.5	Tools für den Export und Styleguides	441
12.5.1	Plugins für Sketch über die »Sketch Toolbox« installieren	441
12.5.2	Plugins für Photoshop	442

13 Apps erfolgreich in App Stores präsentieren

13.1	Die Rolle der App Stores	445
13.1.1	Die Marktsituation	445
13.1.2	Umsätze in den App Stores	447
13.1.3	Eine App für alle Plattformen?	448
13.2	Wie Sie Ihre App im App Store richtig in Szene setzen	449
13.2.1	ASO: App Store Optimization	449
13.2.2	Präsentation der App über Screenshots	451

13.2.3	Der Beschreibungstext und Keywords	455
13.2.4	Bewertungen	456
13.2.5	Ihre App auf anderen Seiten präsentieren	457
13.2.6	Preview-Videos	460
13.3	Warum das App-Icon so wichtig ist	461
13.3.1	Regeln für gut gestaltete App-Icons	462
13.3.2	Der Name Ihrer App	464
13.4	Kostenlose oder kostenpflichtige App?	465
13.4.1	Kostenpflichtige Apps	466
13.4.2	Apps mit In-App-Käufen	466
13.4.3	Apps mit Paywalls	467
13.4.4	Freemium-Apps mit Werbung	468
13.5	Die App ist hochgeladen – und dann?	470
13.5.1	Die App stetig verbessern	470
13.5.2	Optimierungstools für In-App-Nutzungsanalysen ...	471
13.6	Tipps, um im Apple App Store oder im Google Play Store gefeaturn zu werden	473
13.6.1	Im Apple App Store gefeaturn werden	473
13.6.2	Im Google Play Store gefeaturn werden	474
13.7	Schön war's	475
	Index	477