
Vorwort

Völlig unabhängig davon, ob man sich als Anwendungsentwickler gleich in den Anfängen der mobilen Anwendungen detaillierter mit deren Entwicklung bzw. mit den Besonderheiten dieser Thematik auseinandersetzt oder dies erst zu einem späteren Zeitpunkt tut, das Ergebnis ist stets ähnlich. Zum einen gelangt man sehr schnell zu der Erkenntnis, dass diese Art der Anwendungsentwicklung aus verschiedenen Gründen sehr komplex ist. Zum anderen gelangt man zur Einsicht, dass diese sich erheblich von der Art, Anwendungen für PC-Systeme zu entwickeln, unterscheidet. Obwohl in den verschiedenen App-Stores mittlerweile eine nicht mehr überschaubare Menge von Anwendungen zu finden ist, sind die Qualitätsmerkmale dieser angebotenen mobilen Anwendungen nicht in der Breite besser geworden. Mobile Anwendungsentwickler konnten in den letzten Jahren viele Erfahrungen sammeln, dennoch sind die Unterschiede bei vorhandenen Anwendungen hinsichtlich der Funktionen auffallend groß. Dies zeigt sich vor allem bei solchen Funktionen, die dem gleichen Zweck dienen. Standards oder Quasistandards zur Entwicklung einer mobilen Anwendung sucht ein Anwendungsentwickler – trotz vieler Hilfsanwendungen der Hersteller – in den meisten Fällen vergeblich. Doch nicht nur die Entwicklungsart lässt Standards vermissen, auch für das Design einer mobilen Anwendung werden bislang kaum Standards angeboten. In letzterem Fall existieren jedoch Guidelines der Hersteller, die zumindest einen gewissen Standard vorgeben. Unglücklicherweise betreffen die Guidelines auch nur Basisfälle, möchte man hingegen individuelle Lösungen entwickeln, helfen die Guidelines nur noch bedingt weiter. Auch konnte beispielsweise der Weg von Apple, einen Begutachtungsprozess für mobile Anwendungen einzuführen (eine mobile Anwendung wird nach Einstellen in Apples AppStore erst dann freigegeben, wenn diese von Apple als würdig befunden wurde), nur bedingt zu besseren Ergebnissen führen. So stellt dieser Begutachtungsprozess mehr einen Weg dar, dass rechtliche Rahmenbedingungen eingehalten werden, und weniger, dass eine mobile Anwendung gemäß standardisierter Vorgehensweisen gut programmiert ist.

Die durchgeführten Projekte haben gezeigt, dass die Entwicklung mobiler Anwendungen sehr komplex ist. Aus unserer Sicht existiert bislang kein Leitfaden, welcher den Entwickler einer mobilen Anwendung unterstützt, die Komplexität beherrschbarer zu machen.

Vielmehr sind es die Erfahrungen mit verschiedenen Ansätzen und insbesondere auch die Rückkopplung der Anwender bei der Verwendung einer mobilen Anwendung, welche die Fähigkeiten, mobile Anwendungen effizient zu entwickeln, verbessern. Nachdem unsere Projekte aus sehr heterogenen Anwendungsgebieten stammen, möchten wir einen kleinen und ausgewählten Teil dieser Erfahrungen mit diesem Buch weitergeben. So mussten wir feststellen, dass sich viele Fragen bei jedem Projekt wiederholen. Aus diesem Grund sollen von uns erlebte Erfahrungen, die solche wiederkehrenden Fragen adressieren, an interessierte Leser weitergegeben werden. Ein weiterer Grund, der unsere Erfahrungen für Leser interessant machen könnte, ist die Tatsache, dass alle Projekte im universitären Umfeld entstanden sind. Die mobilen Anwendungen sind ausschließlich aus universitären Projekten hervorgegangen und damit wurden diese von Studenten mit sehr unterschiedlichem Kenntnisstand entwickelt. Alleine die unterschiedlichen Kenntnisstände zeigten uns sehr gut auf, für welches Projekt welche Art der Anwendungsentwicklung am geeignetsten ist. Wir hoffen dem Leser mit dem Inhalt dieses Buchs Handlungsempfehlungen an die Hand geben zu können, um zu Beginn eines eigenen Projekts Entscheidungen besser treffen zu können. Nachdem wir im Rahmen dieses Buchs ein Projekt vollständig präsentieren, können auch Handlungsempfehlungen für den Verlauf eines Projekts abgeleitet werden. Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und freuen uns auf Anregungen, Kritik und Rückmeldung.

Wir möchten nicht vergessen, einige Personen namentlich zu nennen, die zum Gelingen dieses Buchs beigetragen haben. Ohne ihren Einsatz wäre dieses Buch nicht möglich gewesen. Zuerst möchten wir Jochen Herrmann besonders erwähnen, der wesentlich die Programmierung des Projekts *Track Your Tinnitus* durchgeführt, mitgestaltet und auch mitgeleitet hat. Ferner möchten wir Danke an Aliyar Aras sagen, der im Projekt entscheidende Beiträge zum Thema Usability geleistet hat. Ein weiterer Dank zum Thema Usability gebührt Viktor Dötzel, der sich ebenfalls zu diesem Aspekt entscheidend eingebracht hat. Um die Plattform in ihrer gesamten Außendarstellung zu verbessern, hat sich Steffen Scherle im Projekt sehr verdient gemacht, auch ihm gilt unser Dank. Des Weiteren wollen wir den Geldgebern unserer Forschungsarbeiten zum chronischen Tinnitus danken: der Tinnitus Research Initiative (TRI) für die langjährige Unterstützung sowie COST, welches das TINNET-Projekt (BM1306) zur Aufklärung der Tinnitusheterogenität fördert. Als Letztes möchten wir Christian Kippes und Susanne Staudinger danken, die mit Rat, Tat und Teststunden dem Projekt hilfreich zur Seite standen.

Dipl.-Inf. Marc Schickler,
Prof. Dr. Manfred Reichert,
Dipl.-Inf. Rüdiger Pryss,
Johannes Schobel, M. Sc.,
Dr. Winfried Schlee,
PD Dr. med. Berthold Langguth

Entwicklung mobiler Apps

Konzepte, Anwendungsbausteine und Werkzeuge im
Business und E-Health

Schickler, M.; Reichert, M.; Pryss, R.; Schobel, J.; Schlee,
W.; Langguth, B.

2015, X, 160 S. 103 Abb., 3 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-642-33056-8