

Der Begriff „App“ ist sowohl in der Literatur als auch im alltäglichen Sprachgebrauch, nicht zuletzt durch die Bemühungen der Marketing-Abteilungen von Software-Herstellern, nicht eindeutig definiert.

So werden auf der einen Seite Anwendungen für Smartphones als „Apps“ bezeichnet, auf der anderen Seiten gehen immer mehr Software-Hersteller dazu über, ihre Anwendungen für Desktop-Computer ebenfalls „Apps“ zu nennen. Auf Mac OS X gibt es seit einiger Zeit den „Mac App Store“ und unter Windows heißt dieser „Apps für Windows“.

In diesem Buch wird der App-Begriff etwas enger gefasst, nämlich im Sinne von „Mobile App“, sprich: Apps, die auf Smartphones laufen.

Smartphones zeichnen sich in der Regel durch folgende Eigenschaften aus:

- rechenstarker Prozessor
- berührungsempfindliches Farbdisplay mit hoher Auflösung, der „Touchscreen“
- Internetverbindung, auch mobil z. B. durch 3G-Netz, UMTS oder LTE
- Sensoren für Himmelsrichtung, Ort, Bewegung und Rotation (Gyroskop)
- Möglichkeit, Software in Form von Apps über einen geeigneten Mechanismus auf das Gerät zu laden.

Dabei müssen nicht immer alle Eigenschaften gleichzeitig vorhanden sein. Insbesondere bei den Sensoren gibt es große Unterschiede in ihrem Vorhandensein und in der Qualität, in der Regel vom Gerätepreis abhängig.

Neben den Smartphones gibt es noch die verwandte Gruppe der Tablet-Computer oder „Tablets“. Diese haben in der Regel einen größeren Bildschirm und die notwendige Hardware für mobiles Internet, nicht immer kann man damit auch telefonieren. Tablets verfügen technisch über sehr viele Gemeinsamkeiten mit Smartphones, wodurch sie auch für Apps relevant werden. Weiterhin ist der größere

Touchscreen für viele Anwendungen von Vorteil, so dass es durchaus sinnvoll sein kann, Apps speziell für Tablets bereitzustellen. Der aktuelle Trend ist, dass Smartphones immer größer werden und Tablets mitunter kleiner, so dass die Grenze immer weiter verwischt. Für die Geräte zwischen den beiden Größenfaktoren hat sich das Kunstwort „Phablet“ (zusammengesetzt aus „Phone“ und „Tablet“) etabliert.

Davon unterschieden werden die „Feature Phones“, d. h. einfachere Mobiltelefone, wie man sie von früher kennt und die in vielen Teilen der Welt noch weit verbreitet sind. Ihre Eigenschaften sind vergleichsweise begrenzt und können insbesondere nicht, oder nur in sehr begrenztem Maße, durch den Download von Apps erweitert werden. In der Regel haben Smartphones alle Eigenschaften der Feature-Phones ebenfalls:

- Telefonie
- SMS-Empfang und -Versand
- verschiedene Klingeltöne, teilweise polyphon
- einfache (vorinstallierte) Spiele
- weitere Tools, wie z. B. Taschenrechner

Die meisten Smartphones bieten diese Möglichkeiten von Hause aus in Form von vorinstallierten Apps an. So ist beispielsweise das Telefonieren beim iPhone ebenfalls als vorinstallierte App realisiert.

Die Smartphones der verschiedenen Hersteller setzen unterschiedliche Betriebssysteme ein, um die diversen Dienste zur Verfügung zu stellen. So kommt beispielsweise bei Apple Smartphones und Tablets das Betriebssystem iOS zum Einsatz. Bei Android-Geräten ist es das gleichnamige Betriebssystem.

2.1 iOS

Bei Smartphones und Tablets des Herstellers Apple kommt einheitlich das Betriebssystem iOS zum Einsatz. In der Regel wird einmal pro Jahr eine neue Version für die Benutzer zur Verfügung gestellt, wobei die Adaptionrate sehr hoch ist. Mit jeder neuen Version kommen neue Funktionen hinzu, die in Apps eingesetzt werden können. Es lohnt sich daher unter Umständen, sich mit den hinzugekommenen Funktionen der aktuellen Version zu beschäftigen und zu evaluieren, ob diese in der eigenen App eingesetzt werden können. Auf diese Weise ist es möglich, ganz vorne auf der Welle mitzuschwimmen und sich von den Wettbewerbern abzusetzen.

2.2 Android

Das Betriebssystem Android kommt bei vielen unterschiedlichen Geräteherstellern zum Einsatz. Die Entwicklung wird von der Open Handset Alliance vorangetrieben, die von Google zu diesem Zweck gegründet wurde. Das Betriebssystem besteht aus einer freien, quelloffenen Software, die für Hersteller sehr attraktiv ist, da sie ein solides Basis-System zum Nulltarif bekommen.

Die meisten Hersteller belassen es allerdings nicht bei der als „Vanilla Android“ bezeichneten Originalversion, sondern setzen darauf auf und erweitern es um das jeweilige Branding und zusätzliche Funktionen als Alleinstellungsmerkmal. Was auf der einen Seite gut für den Kunden ist, ist auf der anderen Seite ein Ärgernis in der Entwicklung von Apps, denn diese müssen nun auf den verschiedenen, angepassten Versionen auch getestet werden. Beispielsweise ist das Verhalten einzelner Standard-Dialoge wie etwa die Datumseingabe von manchen Herstellern derart modifiziert, dass diese in manchen Apps nicht ohne Mehraufwand funktionieren.

Hinzu kommt, dass beim Release einer neuen Betriebssystemversion diese den Benutzern unter Umständen nicht sofort zur Verfügung steht, da die Gerätehersteller diese erst noch modifizieren müssen. Manchmal führt dies sogar dazu, dass einzelne Geräte gar kein Update mehr bekommen.

2.3 Windows Phone

Als dritte Kraft hat sich Windows Phone etabliert, welches 2010 ins Rampenlicht trat. Sein Alleinstellungsmerkmal war zu dieser Zeit die besonders „flache“ Darstellung der Benutzeroberfläche, die weitgehend ohne Farbverläufe auskommt und auf „visuelle Metaphern“ wie beispielsweise die originalgetreue Darstellung des Kalenders als Ringbuch verzichtet. Mittlerweile sind die anderen Hersteller auf den Zug aufgesprungen und haben ihre Benutzeroberflächen entsprechend angepasst.

Bei dem Betriebssystem Windows Phone 7 handelt es sich um eine komplette Neuentwicklung und nicht, wie die Nummerierung vermuten lässt, um eine Weiterentwicklung von Windows Mobile 6.5. Dies hatte zur Folge, dass auch auf Anwendungsebene keine Kompatibilität herrschte. Wechselten die User auf das neue System, konnten sie ihre Apps nicht weiter nutzen. Entsprechend schleppend lief der Verkauf an. Erst die Partnerschaft mit Nokia in 2011 brachte etwas Bewegung in die Sache. Seitdem ist Nokias Handy-Sparte von Microsoft übernommen worden.

Bei allen Ähnlichkeiten, die die verschiedenen Plattformen auf den ersten Blick vereinen, darf jedoch nicht vergessen werden, dass es sich prinzipiell um grundverschiedene Systeme für unterschiedliche Zielgruppen handelt. Grob vereinfacht ausgedrückt, findet man Apple Geräte tendenziell eher bei design-affinen Konsumenten, Android eher bei technikinteressierten Nutzern und Windows Phone im Office-Bereich.

- ▶ Wenn Sie sich Gedanken machen, welche Plattformen für Ihre App infrage kommen, betrachten Sie nicht nur die reinen Marktanteile der Plattformen. Denken Sie stattdessen über die Zielgruppe Ihrer App nach und welches Smartphone diese am ehesten einsetzen würde.

Apps für KMU

Praktisches Hintergrundwissen für Unternehmer

Tosic, M.

2015, X, 59 S. 5 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-10536-5