

## EXPOSÉ

# „THERE'S AN APP FOR THAT“

## ANALYSE EINES PHÄNOMENS UND ENTWICKLUNG EINES MOBILEN HELFERS

### PROBLEMSTELLUNG

Seit dem Launch des AppStores von Apple im Juli 2008 sind mittlerweile über 300.000 Apps verfügbar.

Anfang 2011 wurde die Downloadmarke von 10 Milliarden heruntergeladener Apps überschritten, Tendenz steigend.

Auch andere Anbieter legen nach und wollen ein Stück vom Kuchen. Doch wohin führt der AppWahnsinn, wie sinnvoll ist dies alles und was kann man daraus lernen?

### ART DER THESIS

Die Thesis gliedert sich in zwei Bereiche. Einen theoretischen Teil, der die grundsätzlichen Aspekte von mobilen Apps analysiert und an dessen Ende Handlungsanweisungen für Designer gegeben werden.

Im zweiten, praktischen Teil werden die Handlungsanweisungen anhand einer konkreten App konzeptionell und gestalterisch umgesetzt.

# 1.

### THEORIE-TEIL

Analyse der grundsätzlichen Aspekte mobiler Apps

### FRAGESTELLUNG

Die Zentralen Fragen lauten:

1. Was können Apps leisten, wie kann man sie einsetzen und was macht eine gute App aus?
2. Was will der Nutzer? Der Nutzer entscheidet, ob eine App Sinn macht oder nicht. Um diese Frage jedoch beantworten zu können, muss zunächst herausgefunden werden, welche Arten von Nutzern es gibt und wie sich die Nutzung von Mobilgeräten generell entwickelt.

### HYPOTHESEN

1. Heute sind 90% aller heruntergeladenen Apps „Fun Applikationen“ (Spiele, Unterhaltung & Unsinn).
2. In naher Zukunft spezialisieren sich Apps und werden zu wirklich sinnvollen Helfern auch im Geschäftsleben und Arbeitsalltag.

### ZIELE

Ziel des theoretischen Teils ist es, Designern Handlungsanweisungen an die Hand zu geben, mit denen sie in Zukunft mobile Apps gestalten können. Darüber hinaus soll informiert werden, worauf man sich in Zukunft als Interaction-, Interface- oder User Experience Designer einstellen muss.

# 2.

## **PRAXIS-TEIL**

Konzeption und Gestaltung einer konkreten App

### **IDEE**

Apps müssen vor allem eines leisten: Sie müssen das Leben erleichtern. Anhand einer Werbeagentur soll gezeigt werden, wie man Abläufe in einer Agentur durch mobile Helfer und ihre Besonderheiten vereinfachen kann. Dazu soll eine App entwickelt werden, die effektives Projektmanagement bietet, bei dem man nie den Überblick verliert.

### **FRAGESTELLUNG**

Wie kann man das Projektmanagement über mobile Geräte und Vernetzung aller Mitarbeiter vereinfachen? Insbesondere wenn Freelancer mit im Boot sitzen, Projekte über einen längeren Zeitraum laufen oder mehrere Agenturen gleichzeitig an einem Projekt arbeiten.

### **HYPOTHESE**

Durch die neuen Möglichkeiten und Besonderheiten von mobilen Geräten (Smartphones und Tablets) ergeben sich neue Möglichkeiten des Arbeitens insbesondere in Punkto Projektmanagement und Vernetzung von Mitarbeitern.

### **SKIZZE DER MÖGLICHEN FUNKTIONALITÄT**

Projekte erstellen, Auftragsverteilung, Mitarbeiter per Drag & Drop hinzufügen, Übersichtliche Zeitpläne, Fortschrittsanzeigen, Umsatzberechnung, Übersicht in welchen Gebäudeteilen oder Standorten sich ein Mitarbeiter zur Zeit befindet, verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten über Pushnachrichten, Email, Videokonferenz und Telefonate, Checklisten, ToDo-Listen, Abruf des letzten Arbeitsstandes nach Feierabend, Ein- und Auschecken per GPS, Überstundenmanagement, Brainstorming über größere Entfernungen, ...

### **ZIELE**

Potentiale maximieren. Mitarbeiter ins soziale Gefüge des Unternehmens einbinden.

### **GESTALTERISCHE ZIELE**

Bestmögliche User-Experience unter Berücksichtigung von Usability Aspekten. Maximale Funktionalität mit minimalem Interface. Reduktion auf die wesentlichen Punkte.

Hildesheim, 04.03.2011