

# Was ist eigentlich eine App?

*Mobile Geräte sind aus Unternehmen und Organisationen nicht mehr wegzudenken – insbesondere für Außendienstmitarbeiter. In diesem Zusammenhang wird häufig über Apps auf mobilen Geräten diskutiert oder diese werden entwickelt. Aber was ist eigentlich eine App?*

## Apps – Programme optimiert für mobile Geräte

Programme für mobile Geräte müssen anderen Kriterien genügen als Programme für normale Computer. In der mobilen Anwendung werden Programme fast ausschließlich dazu verwendet, sich **häufig** und **kurz** zu informieren oder kleine Tätigkeiten auszuführen. Außerdem lässt das oft **ablenkende Umfeld** (z.B. beim gehen auf der Straße oder beim Fahren in der Straßenbahn) **nur wenig Zeit und Aufmerksamkeit** und stellt **hohe kognitive Anforderungen**. Mit Apps (die Kurzform für Applications, also Programme oder Anwendungen) bezeichnete man ursprünglich Programme, die optimal an die Verwendung auf mobilen Geräten angepasst sind. Inzwischen wurde der App-Begriff leider ausgeweitet und wird nun auch für Programme auf normalen Computern verwendet. Hier ist aber weiterhin nur von Apps für mobile Geräte die Rede („mobile Apps“).

## App sollen nur eine Funktion erfüllen, die aber perfekt

Auf dem kleinen Bildschirm eines mobilen Gerätes können nur wenige Funktionen (benutzbar) dargeboten werden. Entsprechend liegt der Fokus auf wenige Funktionen, die aber intuitiv verständlich und leicht bedienbar angeboten werden. Programme für normale Computer versuchen oft, möglichst viele Funktionen bereitzustellen, um so alle Benutzer zufrieden zustellen. Apps dagegen schränken den Funktionsumfang gezielt ein und nehmen in Kauf, dass damit nicht alle möglichen Funktionen verfügbar sind. Ein zu großer Funktionsumfang würde dazu führen, dass eine einfache Bedienung nicht mehr gegeben ist und die App damit für mobile Kontexte unbrauchbar wird.

## Für mobile Geräte optimierte Eingabemethoden

Die Benutzeroberfläche von Apps ist für mobile Medien optimiert. Außerdem versuchen Apps die noch immer problematische Eingabe von Informationen durch einfache Auswahlmöglichkeiten zu vereinfachen oder – im Idealfall – durch Nutzung bereits verfügbarer Informationen unnötig zu machen. So werden z.B. virtuelle Wählräder dargestellt, um schnell Zahlen auswählen zu können, ohne diese Eintippen zu müssen, oder der aktuelle Ort wird über GPS automatisch bestimmt.

## Verfügbar in einem Augenblick

Mobile Geräte werden üblicherweise nicht wirklich ausgeschaltet, sondern sind immer im Stand-by. Das heißt, sie sind mit einem Kopfdruck sofort verfügbar. Wird eine App gestartet, gibt es kein Startbild, das wertvolle Sekunden kostet. Stattdessen werden Tricks eingesetzt, um die Darstellung der zuletzt angezeigten

Informationen (z.T. nur subjektiv) zu beschleunigen. Zum Beispiel zeigen Apps nach dem Start den Zustand an, den man beim letzten Schließen der App hinterlassen hat. So kann man sofort wieder auf diese Information zugreifen oder an der zuletzt bearbeiteten Stelle weiter arbeiten. Und natürlich muss auch die App selbst schnell auf Benutzereingaben reagieren („snappy“ sein).

## Komplexere Funktionen im Hintergrund

Einige Apps sind so programmiert, dass tiefergehende Funktionen im Hintergrund ‚versteckt‘ sind. Die App ist damit in mobilen Kontexten einfach zu verwenden. Nur wenn die Situation und die Expertise des Nutzers es erfordern, werden die komplexeren Funktionen dargestellt, z.B. durch die Auswahl einer anderen Ansicht.

## Etablierte Guidelines

Apple hat für das eigene Betriebssystem (iPod touch, iPhone, iPad) Guidelines veröffentlicht, die genau beschreiben, wie eine App programmiert werden soll. Diese Guidelines sollen einen gemeinsamen Standard schaffen und z.B. dafür sorgen, dass immer die gleichen Elemente (Icons, Beschriftungen) für die gleichen Funktionen verwendet werden. Dies erlaubt es einem Benutzer nach kurzer Beschäftigung mit einer App alle weiteren Apps praktisch ‚intuitiv‘ zu bedienen. Kreativität ist hier häufig nicht hilfreich.

## Der Verwendungszweck bestimmt die App

Wichtig bei der Entwicklung von Apps ist, dass der Einsatzzweck vorher genau bestimmt wird und die App auf diesen Zweck hin entwickelt wird. Hierbei bestimmen die psychologischen und situationellen Erfordernisse die technische Umsetzung. In welchem Kontext soll es von wem für welchen Zweck eingesetzt werden? Wie sind die Bedingungen während des Einsatzes? Sind die zeitlichen und kognitiven Ressourcen vorhanden? Nur wenn diese Fragen gestellt und richtig beantwortet werden, ist davon auszugehen, dass eine App ihre Funktion erfüllt und die mobilen Mitarbeiter bei ihrer Arbeit unterstützt.



**Dr. Daniel Wessel**

Schreibt zu den Themen: mobile Medien, mobiles Lernen & EPSS, Arbeitstechniken & Kreativität, Reflektion & kritisches Denken, sowie Evaluation & Forschungsmethoden.