

“Agile UND nutzerorientierte Konzeption und Entwicklung mobiler Apps - ein Widerspruch?”

World Usability Day – 2011 Burg Ledé 10.11.2011

Gregor Glass, Telekom Innovation Laboratories

Telekom **Innovation** Laboratories



Agenda.

1. Vorstellung Telekom Innovation Labs

2. Mobile App Entwicklung

3. UCD & agil?

4. Anonymisiertes Fallbeispiel



T-Labs Overall Strategy.

Innovation Vision: We shape the future of Telekom!

T-Labs Branding: Highest quality and highest impact!



Telekom Innovation Laboratories Strategy

Support



Impact
business



Hands on
productization

Challenge



Look beyond
the horizon



Drive markets
& technologies

Disrupt



Find the
hidden Jokers



Shape
industries



Das Ziel:



Herausforderungen bei der Entwicklung mobiler Apps:

- Beschränkungen der Plattform (UI Größe, beschränkte Eingabemöglichkeiten, unvorhersehbare & variable Netzanbindung, Prozessorleistung und Batterielaufzeit, etc.)
- Im Gegensatz zur stationären PC Nutzung, ist die mobile Nutzung von Apps stark vom jeweiligen Nutzungskontext beeinflusst:
 - konkrete bis dringende Nutzungsziele
 - geteilter Aufmerksamkeit des Nutzers
 - ggf. störende Kontextfaktoren (Sonneneinstrahlung, Ruckeln, Lärm, Menschen etc.)
 - Bedienung teilweise mit nur einer Hand

„Wo finde ich meinen Anschlusszug auf welchem Gleis?“



Mobile Nutzer sind anspruchsvoller!

User Experience und Usability sind wichtiger als die Marke. [1]



Mobile Nutzer sind ungeduldiger und unwilliger ein ungehobelte Bedienung oder schlechte Performanz zu ertragen!

“The survey discovered that users download apps based on the following UX considerations:

- 74% think it should be easy to use
- 75% think it should do exactly what they want or need it to do
- 57% think it should be well designed

Persönliche Empfehlungen spielen eine große Rolle!

- “57% have recommended an app because of a positive experience
- Of those who say they have downloaded apps because of recommendations from others, on average they report that 29% of their downloaded apps were downloaded as a result of a recommendation from someone they know that had a good experience.” [1]
- „1/4 gnadenlos und geben einer App mit schlechter UX keine 2. Chance. [2]

[1] <http://brandedresearch.com/blog/new-study-finds-mobile-application-users-prefer-usability-and-good-user-experience-over-brand-names-alone/>

[2] [1] <http://www.ipadshouse.com/26-of-mobile-app-users-don%e2%80%99t-give-their-apps-second-chance/>

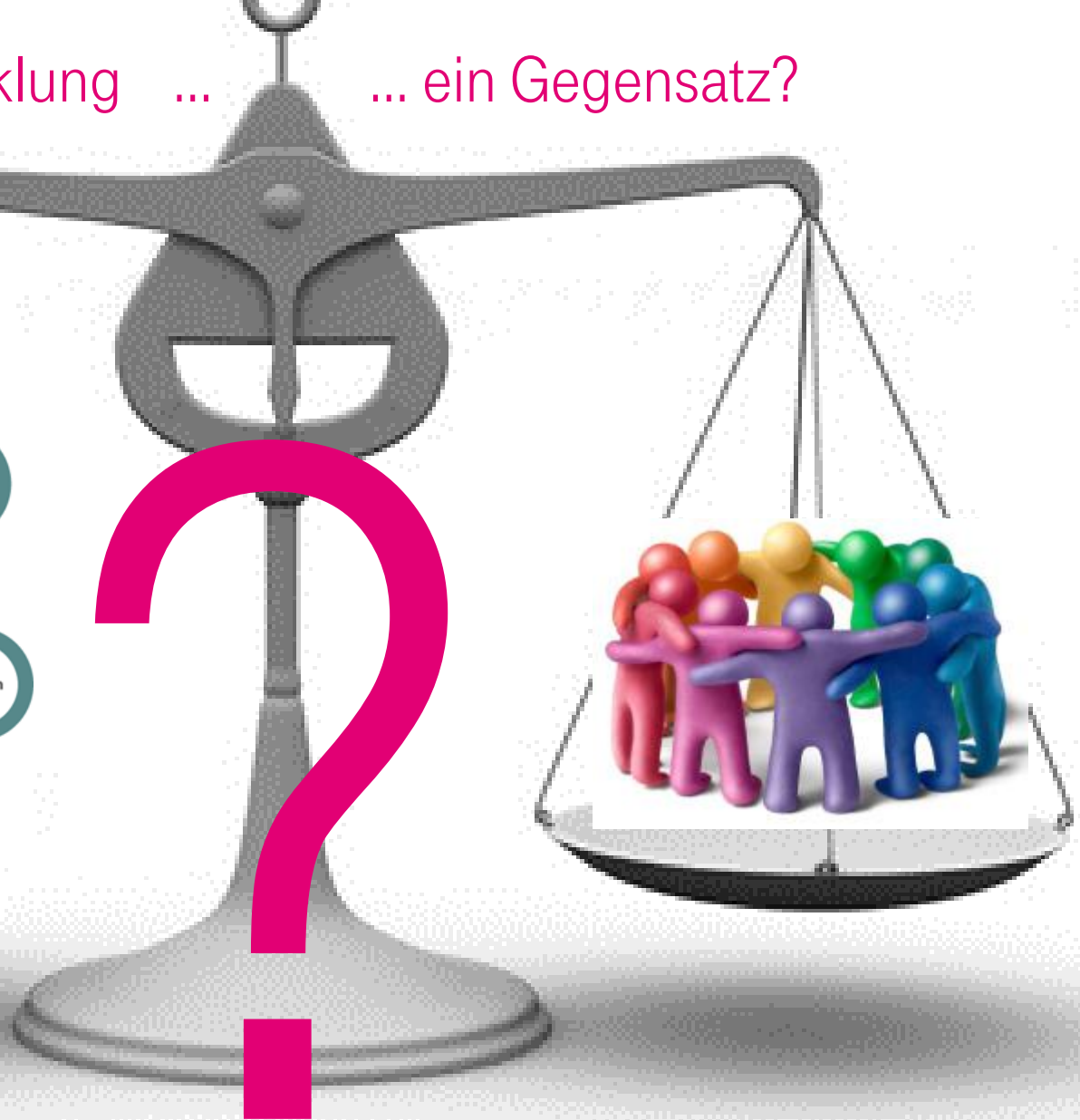
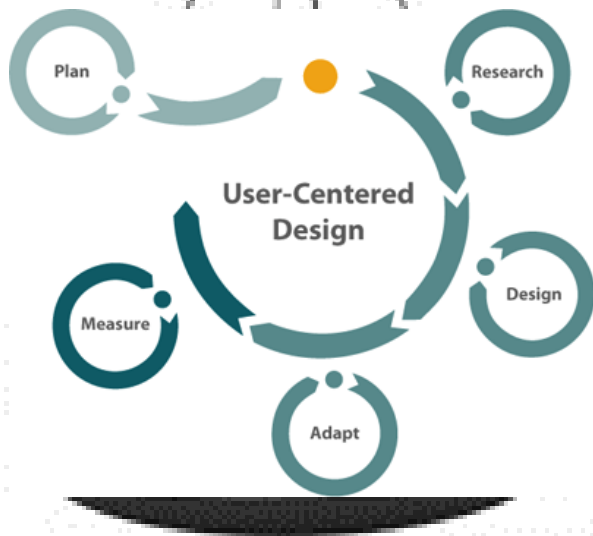
Zusammenfassung der Herausforderungen:

1. Entwicklung mobiler Apps stellt besondere Herausforderungen an Technik (Performance!) und Service- / Interaktions- und UI Design.
2. Für Akzeptanz im Markt mit vielen „me-too Apps“ ist die UX (neben dem Preis) von entscheidender Bedeutung zur Differenzierung.
3. Gute UX erfordert nutzerorientierten Produktdefinitions- und Entwicklungsprozess mit Nutzerbeteiligung.
4. [Anforderung an das Entwicklerteam Agile Entwicklung anzuwenden.]



UCD & AGILE Entwicklung ...

... ein Gegensatz?

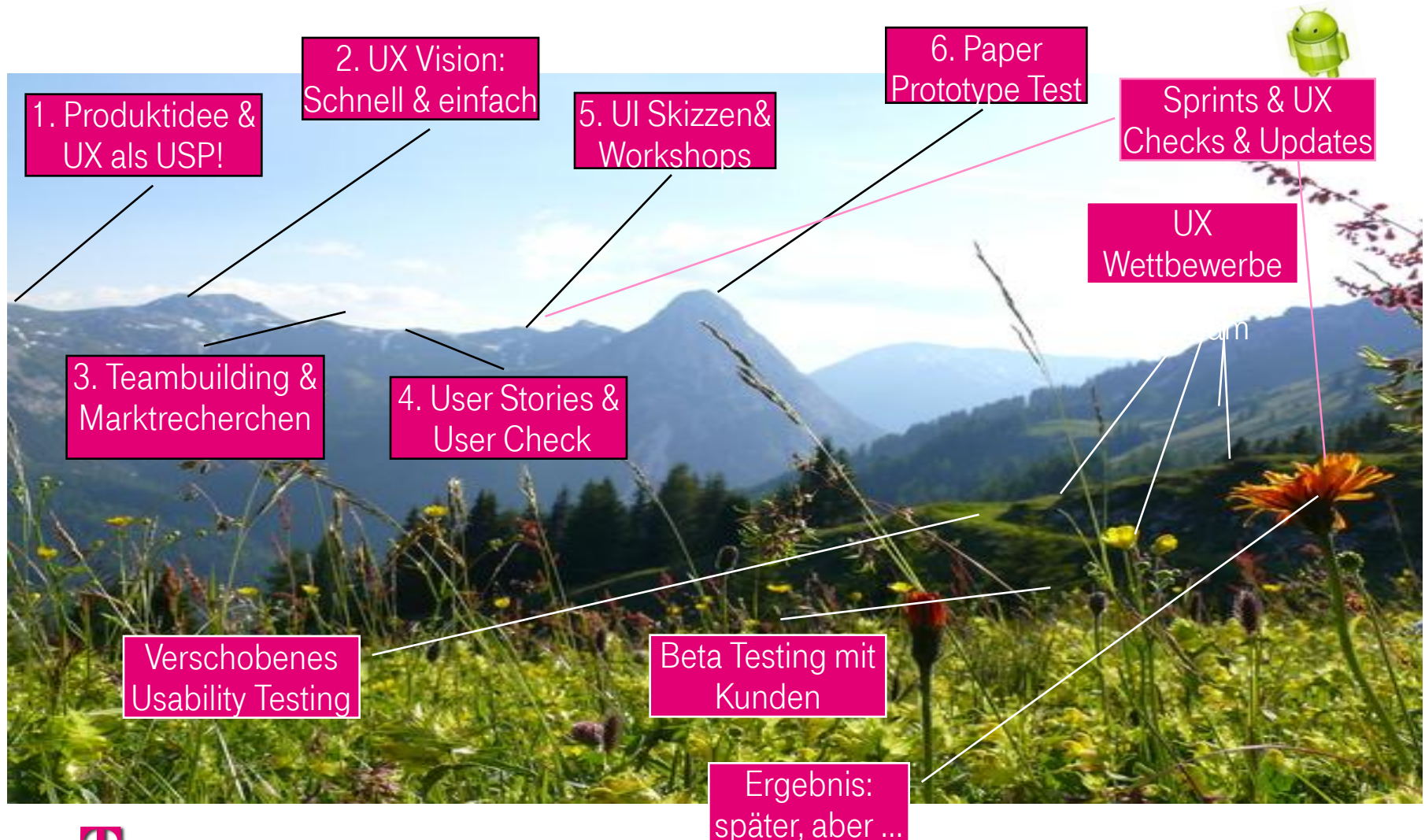


UCD & AGILE Entwicklung –
Ein Gegensatz? Nein.

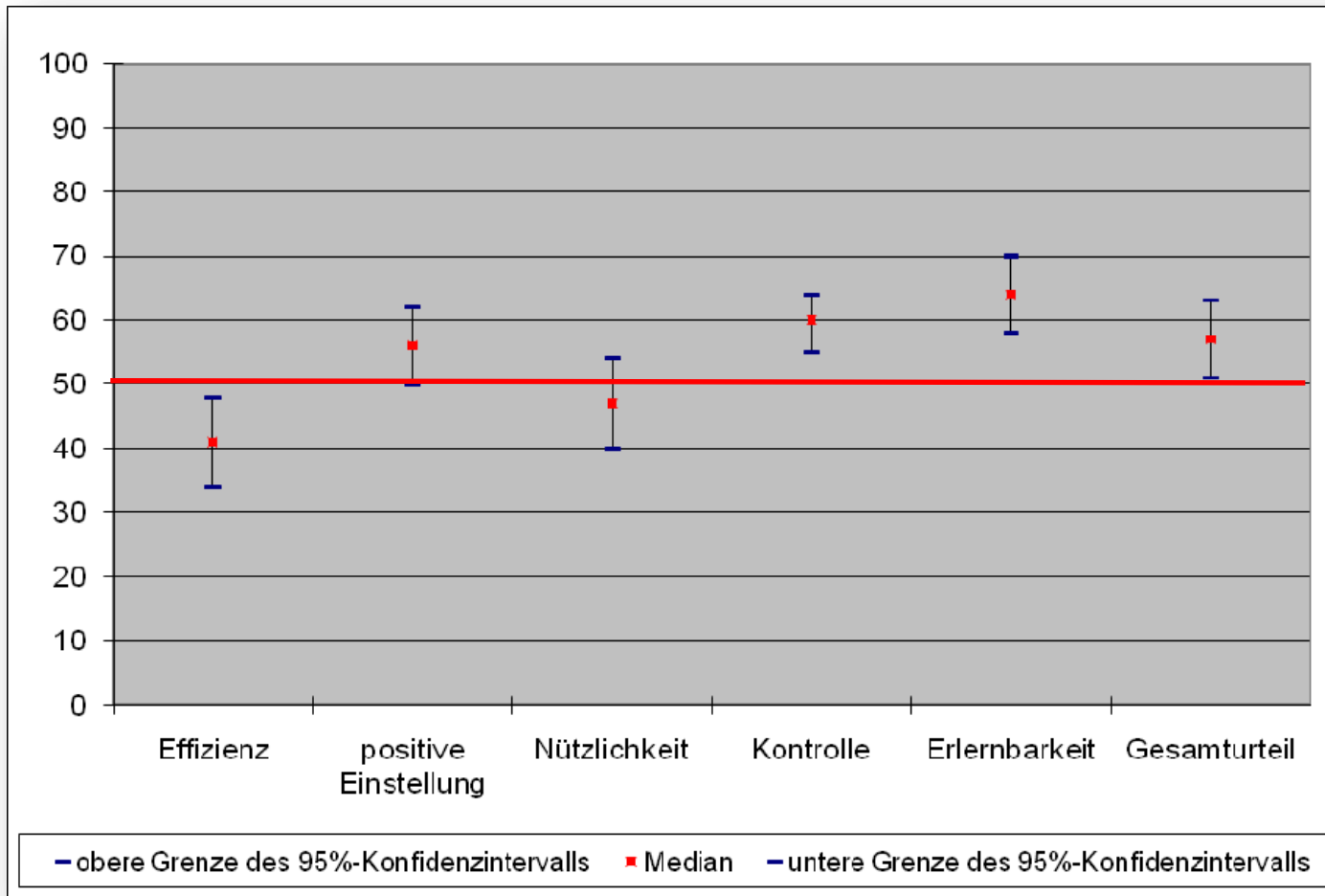
Agile and UX: Lots in common



Anonymisiertes Fallbeispiel: Etappen einer „Me too“ Android Applikation.



... schon für die erste komplett lauffähige Version gab es im Usability Test des FITs bereits gute SUMI Bewertungen von Nutzern.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.



Contact.



Gregor Glass

Telekom Innovation Laboratories
Winterfeldtstr. 21, D-10781 Berlin

Phone: +49 30 8353 58 535

E-mail: Gregor.Glass@telekom.de

Follow us on Twitter: #T_Labs

