

## I. Begriffe

- **Prozess** - Schwergewichtsprozess  
Parallel laufende Programm-Instanz im System, Eigener Adressraum pro Prozess
- **Thread** - Leichtgewichtsprozess  
Parallele Ablaufsequenz innerhalb eines Programms, Teilen gleichen Adressraum im Prozess
- **Kontextwechsel: Synchron** Warten auf Bedingung
- **Kontextwechsel: Asynchron** Nach gewisser Zeit soll der Thread den Prozessor freigeben, Verhindere, dass ein Thread dauerhaft Prozessor belegt
- **Multi-Tasking: Kooperativ** Scheduler kann den Thread nicht unterbrechen, Kontextwechsel wird asynchron initiiert.
- **Multi-Tasking: Preemptiv** Scheduler kann per Timer-Interrupt unterbrechen (asynchron), Time-Sliced Scheduling.

## II. User Centric Design

- einen iterativen Prozess durchlaufen
- in dem die User einbezogen werden
- Programmierung nach der Konzeption!

### II.1 Phasen

- **Ph1: Analyse**  
Einarbeitung, UI Expert Review, Beobachtungen, Interviews, Ist/Soll
- **Ph2: Grobkonzeption**  
Grobkonzeption, Visualisierung, Prototyp - **Iterationen**
- **Ph3: Grunddesin**  
Entwicklung ca. 3 Screens mit grafischem Design
- **Ph4: Detailkonzeption**  
Interaktiver Prototyp, Detailkonzeption, Usability Tests
- **Ph5: Detaildesign & Dokumentation**  
Dokumentation, Detail Desin, Icons, Styleguide

### II.2 Vorteile

- **kürzere Entwicklungszeiten**
- **geringere Betriebskosten** - weniger Komplexität bei gleichem Funktionsumfang
- **niedrigere Supportkosten** - weniger Support Anfragen
- **verlängerter Lebenszyklus** - weniger Postrelease Änderungen
- **höhere Akzeptanz, Produktivität und Rückkehrquoten der User** - weniger Abbruchquoten bei Transaktionen
- **mehr Kundenzufriedenheit** - customer experience

## III. Mobile

- 30% der Arbeitnehmer sind mobil

### III.1 Mobile Bedürfnisse

- **Bedürfnisse**
  - **Microtasking:** Repeating tasks - BEISPIEL?!
  - **I am local:** Finden, Mapdienste
  - **I am bored:** Games, Youtube,...
- **Moments**
  - **I-want-to-know:** Wikipedia, Google, etc.
  - **I-want-to-go:** NearMe Search, local business, food,...
  - **I-want-to-do:** Inspiration, HowTo, supporting Vision,...
  - **I-want-to-buy:** Online Shopping, growing convergence on mobile!
  - **Stolze:** Abgedeckt durch 4 Moments

### III.2 Einschränkungen

- **Privacy**
- **Stress, Ablenkung, Zeitnot**

- **Kein Strom, Akku leer**
- **Umgebungsfaktoren** hell, dunkel, laut, leise, kalt, heiss, nass

## IV. Senioren

- **Niedrigere Akzeptanz als bei jüngerer Generation**
- **Verminderte Sehkraft, Farbwiedergabe, Kontraste, Helligkeit**
- **Schlechtere Akustische Wahrnehmung**
- **Kürzere Konzentrationsspanne, Aufmerksamkeit**
- **Motorische Einschränkung**

## V. Jugendliche & Kinder

- **Bedürfnisse**
- **Einschränkungen**