

Projekt TDP028: Tekniskt PM

Jonas Vestlund

1 Introduktion

Mobilapplikationer har tagit världen med storm de senaste åren. Med den stora ökningen av användandet av smarta mobiltelefoner har mobilapplikationer blivit en allt större marknad som både individuella utvecklare och företag - stora som små - satsar mycket resurser på. Det här dokumentet ämnar att belysa några av de aspekter som är viktiga att ha i åtanke vid utvecklingen av en mobilapplikation.

2 Att designa för användaren

Det är viktigt att en mobilapplikation har en intuitiv och lätt hanterlig design för att facilitera enkel användning för användaren. En storskalig studie visar att den genomsnittliga användaren spenderar 59,23 minuter på sin telefon om dagen [2]. Dock så används en applikation i genomsnitt endast 71,56 sekunder innan den stängs [2]. Detta innebär att min applikation måste vara väldigt snabb att komma igång och tillåta användaren att nyttja tjänsten med så lite konfiguration som möjligt. Annars finns risken att användarna blir irriterade, och söker sig till andra möjliga alternativ.

3 Distribution och marknad

För en utvecklare har det aldrig varit enklare att komma igång med applikationsutveckling. Företag som Google och Apple har satsat stora resurser på att skapa centraliserade portaler för applikationer till deras enheter. För den enskilda utvecklaren innebär det här en enorm vinst i möjligheterna att nå kunderna [1]. För min egen del underlättar logistiken kring att faktiskt distribuera väldigt mycket, men jag kan också använda det för att lättare få användare att testa på det genom att de snabbt kan installera detta och testa appen på egen hand.

4 Viktiga attribut

Enligt en studie så är de viktigaste attributen av en mobilapplikationen i området utbildning att den är attraktiv och träffsäker [3]. Detta innebär att jag måste

designa en applikation med ett trevligt gränssnitt som användare kan uppskatta. Hur träffsäker applikationens information är kan jag inte påverka, då innehållet bestäms av kunden.

Referenser

- [1] Adrian Holzer, Jan Ondrus. Trends in Mobile Application Development. In *Volume 12 of the series Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, pages 55-64, Springer, Heidelberg, 2009.
- [2] Matthias Böhmer, Brent Hecht, Johannes Schöning, Antonio Krüger, Gernot Bauer. Falling Asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle - A Large Scale Study on Mobile Application Usage. In *Proceedings of the 13th International Conference on Human Computer Interaction with Mobile Devices and Services - MobileHCI 2011*, pages 46-56, New York, New York, USA, 2011. ACM Press.
- [3] Bin Fu, Jialiu Lin, Lei Li, Christos Faloutsos, Jason Hong, Norman Sadeh. Why people hate your app: making sense of user feedback in a mobile app astore. In *Proceedings of the 19th ACM SIGKDD international conference on Knowledge discovery and data mining - KDD '13*, pages 1276-1284, New York, New York, USA, 2013. ACM Press.