

Von der Idee zur App

Das App-Lastenheft

CocoaHeads Saar

Agenda I

- Idee
- Budget
- Konkurrenz
- Zielgruppe
- Zielgeräte
- Zielsetzung
- Verteilung

Agenda II

- Funktionen
- Usability / Design
- Umsetzung
- Prototypen
- Testphasen
- Release
- Versionspflege
- Support
- Fazit

Idee

- Hintergrund
- Arbeitstitel
- Bewertung

Konkurrenz

- Marktanalyse
- Produktanalyse

Budget

- Geld vs. Zeit
- invest vs cost

Zielgruppe

- Wer
- Wie
- Wann
- Wo

Zielgeräte

- Table / Phone
- OS-Version
- Watch-Kompatibel
- TV-Kompatibel

Zielsetzung

- EINE App im Store
- \$

Verteilung

- AppStore
- inHouse

Funktionen

- Anforderungen / Abgrenzungen
- Priorisierung
- Aufteilung in Views

Usability

- Bedienphilosophien / Gesten
- Bekannte Designelemente
- Navigationskonzept
- Mindestanforderungen

Umsetzung

- Step by Step
- KISS
- Prototypen

Prototypen

- Technische Machbarkeit
- Grafiken / Platzhalter

Testphasen

- Tester/Zielgruppe?
- a/b Testing
- Feedback-Kanal

Release

- ASAP
- Updates sind immer möglich

Versionspflege

- Regelmäßige Update
- Release-Zyklus planen
- gerne auch Fake-Updates

Support

- Kontakt zum Kunden
- Kundenbindung
- Feedback

Fazit

- Ideen gehen nie aus
- Software wird nie fertig
- Idee++