
Geleitwort

Mit mobilen Anwendungen ist in kürzester Zeit ein neuer, enorm erfolgreicher und hoch dynamischer Bereich industrieller Softwareentwicklung entstanden. Die Entwicklung mobiler Apps gehört dabei mittlerweile zu den alltäglichen Aufgaben und Tätigkeiten von Informatikerinnen und Informatikern. Und wie bei jeder neuen technischen Errungenschaft sind auch hier neue softwaretechnische Herausforderungen zu bewältigen. Für diese Herausforderungen sind innovative Methoden, Konzepte, Lösungen und Vorgehensweisen gefragt, die über das bloße programmiertechnische Know-how zu den einzelnen Programmiersprachen, Entwicklungsparadigmen und -umgebungen hinausgehen.

Neben dem Problem der vielfach durch die Hersteller hervorgerufenen starken Hardware- und Softwarefragmentierung im mobilen Anwendungsbereich stellen die variierenden und volatilen Anwendungs- und Benutzungskontexte sowie der umfangreiche und nur selten automatisierbare Test mobiler Apps ganz neue und spezifische Herausforderungen an das Software Engineering. Zudem besteht bei mobilen Apps eine globalisierte und sehr dynamische Wettbewerbssituation, die es im Rahmen der Konzeption, des Designs und der Entwicklung zu berücksichtigen gilt: Wo bei kommerzieller Individualsoftware für Desktop-Computer im Bedarfsfall einfach das Schulungsangebot ausgeweitet und intensiviert wird, um die Benutzer mit der Softwareanwendung vertraut zu machen, findet im mobilen Bereich oftmals ein benutzergetriebener, radikaler Selektionsprozess statt: Hier wird eine mobile App bei Nichtgefallen schnell vom Benutzer deinstalliert und einfach durch ein Konkurrenzprodukt aus dem App Store ersetzt. Vor diesem Hintergrund nimmt die User Experience bei mobilen Apps – also die Freude und Begeisterung eines Benutzers bei der Anwendung – eine deutlich exponiertere Stellung ein, als dies bei Desktop-Anwendungen der Fall ist.

Mit diesen und vielen weiteren An- und Herausforderungen, die im vorliegenden Buch ausführlich vorgestellt werden, müssen Informatikerinnen und Informatiker heutzutage umgehen können, um für die Benutzer hoch qualitative mobile Apps effizient und zielgerichtet entwickeln zu können.

Dabei scheinen die großen Hersteller mobiler Betriebssysteme und Endgeräte aktuell keine großen Bemühungen im Hinblick auf eine Konvergenz der unter-

schiedlichen Entwicklungsansätze und -paradigmen zu zeigen. Vielmehr schreitet die Fragmentierung der Hard- und Software im mobilen Anwendungsbereich weitgehend ungebremst voran. Somit macht die Entwicklung nativer mobiler Apps einen wichtigen, wenn nicht sogar zentralen Bereich mobiler App-Entwicklung aus. Insgesamt ist es hierbei von großer Bedeutung, sämtliche Phasen des Lebenszyklus einer mobilen App – von den Anforderungen bis zum Go Live – zu betrachten und mit geeigneten softwaretechnischen Methoden, Konzepten, Techniken, Sprachen und Werkzeugen zu unterstützen.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass Guy Vollmer mit dem vorliegenden Buch einen neuen, innovativen softwaretechnischen Ansatz vorstellt, mit dem sich Mobile-App-Entwicklungsprojekte nicht nur methodisch fundiert, sondern auch unter Zeit- und Kostenaspekten effizient und effektiv durchführen lassen.

Insbesondere zeichnet sich das vorliegende Buch dadurch aus, dass die beiden oftmals weitgehend isoliert voneinander behandelten und betrachteten Informatikdisziplinen des Usability Engineering und des Software Engineering in *einem* integrierten Ansatz passgenau verbunden wurden und somit den spezifischen Anforderungen an ein benutzerorientiertes Mobile App Engineering gerecht werden. Dieses Buch ist dabei sowohl zur qualitativ hochwertigen Hochschulausbildung von Informatikerinnen und Informatikern als auch für Anforderungsanalytiker, Konzepter, Architekten, Programmierer und Tester geeignet, die aus dem konventionellen Softwareentwicklungsbereich für Desktop-Anwendungen stammen.

Volker Gruhn

Essen, im April 2017