

**Mobile First. Design.
Nutzer. Potentiale.
Ein Daumen. Namics.**

Michael Sandmaier. Consultant UX.

Björn Amherd. Senior Consultant UX.

28. März 2012.

8 Apps.

80 Minuten.



Sleep Cycle









Trailer

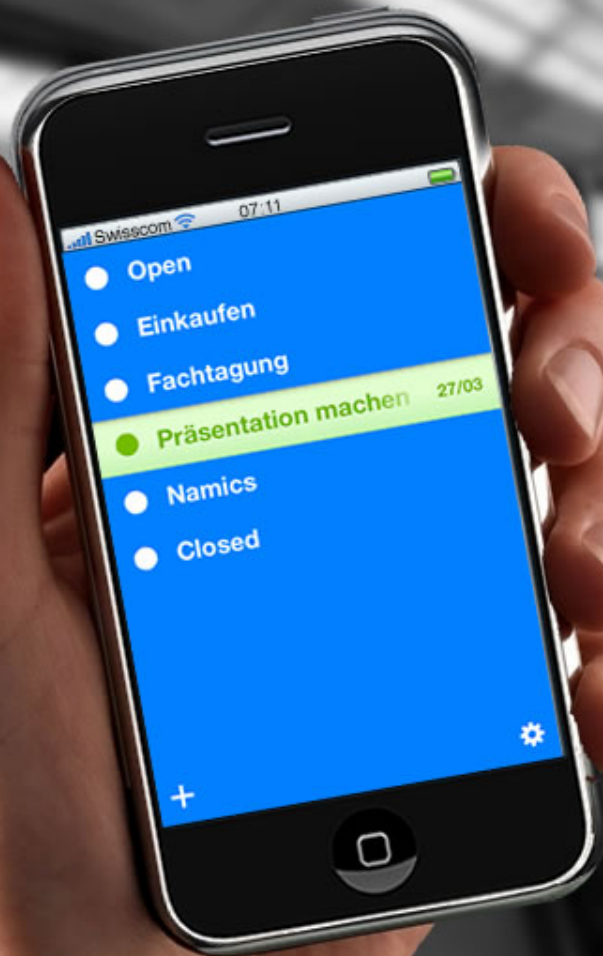




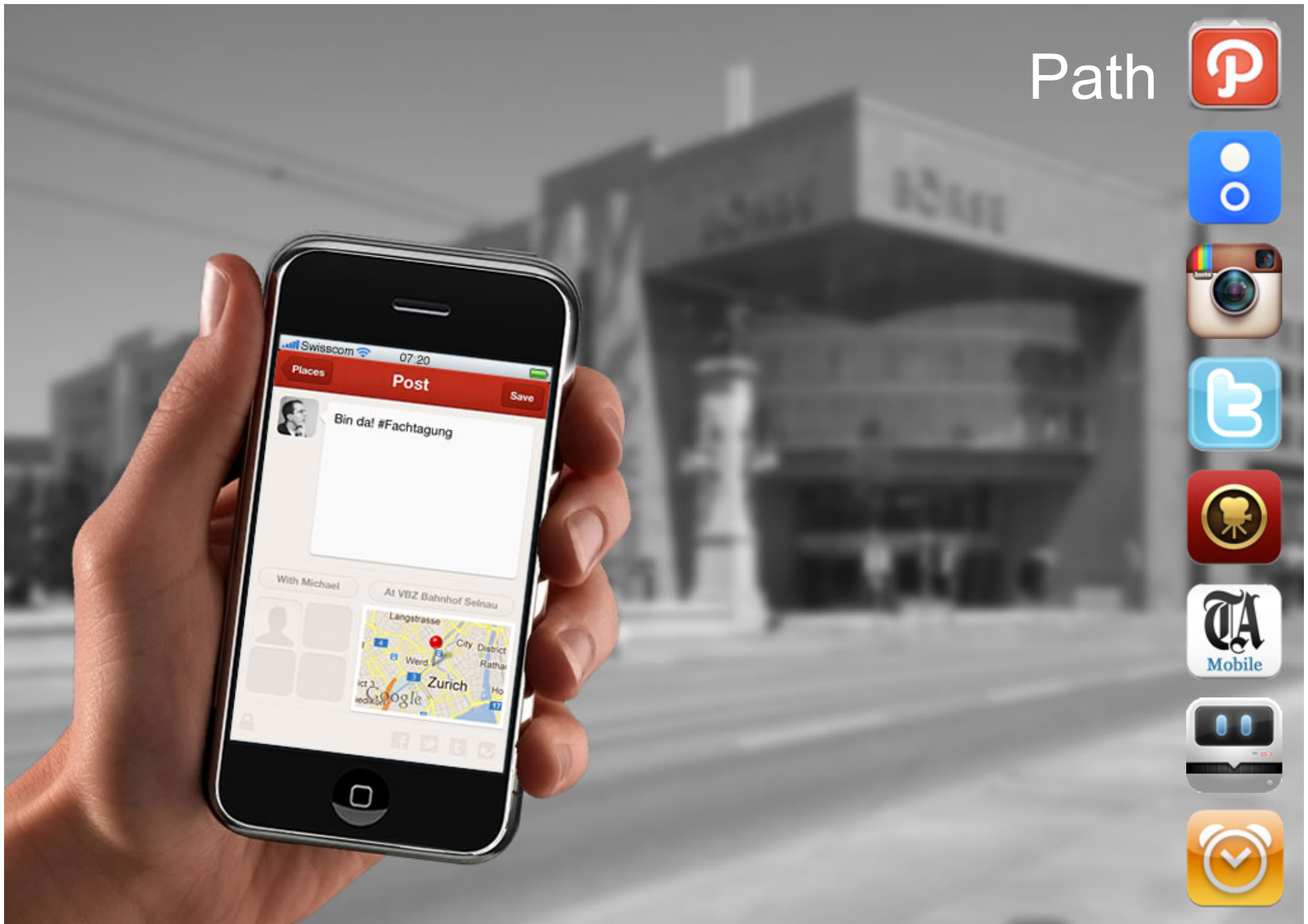
Instagram



Steps




Path



8 Apps 80 Minuten



u.v.a.m.

- Path 
- Steps 
- Instagram 
- Twitter 
- Trailer 
- Tagi 
- Weightbot 
- Sleep Cycle 

Agenda.

Benutzer und Bedürfnisse.

Technologie und Potential.

Mobile First.

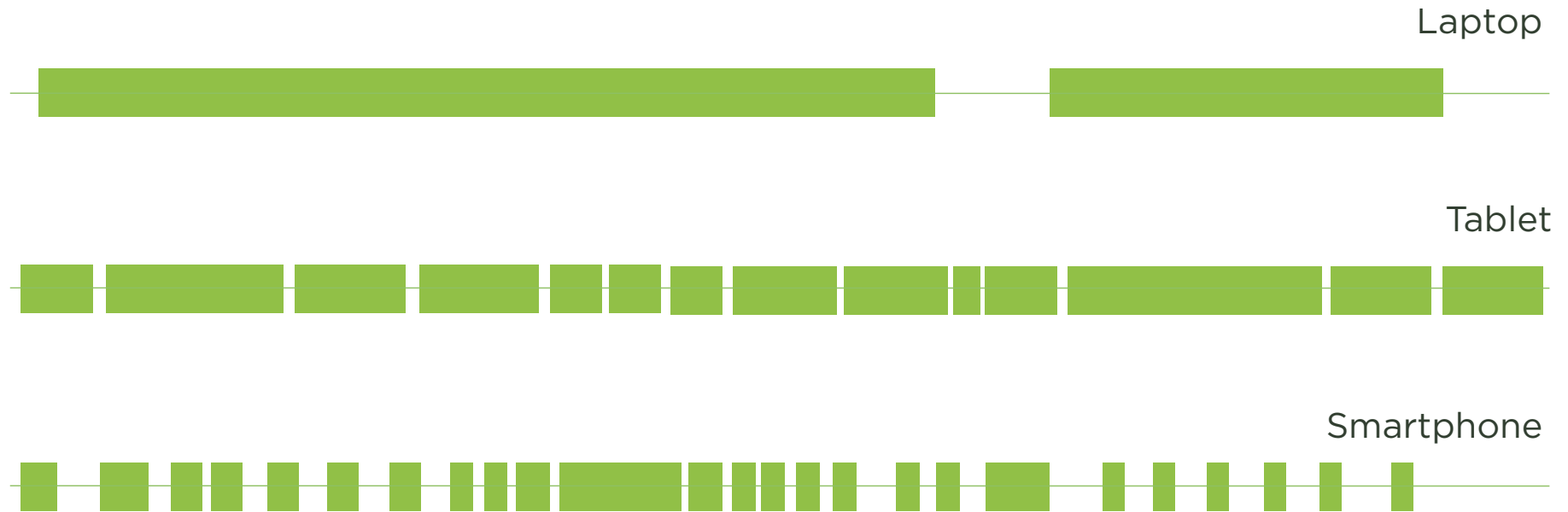
Gestaltungsprozess.

**Benutzer und
Bedürfnisse.**

Kontext.



Nutzungsspanne.



Interaktion.



Zeitvertrieb.



Nutzertypen.



Benutzer und Bedürfnisse.

Kontext.

Nutzungsspanne.

Interaktion.

Zeitvertrieb.

Nutzertypen.

**Mobile
Technologien.
Potential.**

Mobile Technologien.

Hohes Potential für
effizienteren Service und
erweiterte Kommunikation.

Touch. Gesten.

Tap

Briefly touch surface with fingertip.



Double Tap

Rapidly touch surface twice with fingertip.



Drag

Move fingertip over surface without losing contact.



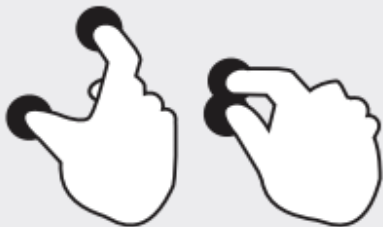
Flick

Quickly brush surface with fingertip.



Pinch

Touch surface with two fingers and bring them closer together.



Spread

Touch surface with two fingers and move them apart.



Press

Touch surface for extended period of time.



Press+Tap

Press surface with one finger and briefly touch surface with second finger.



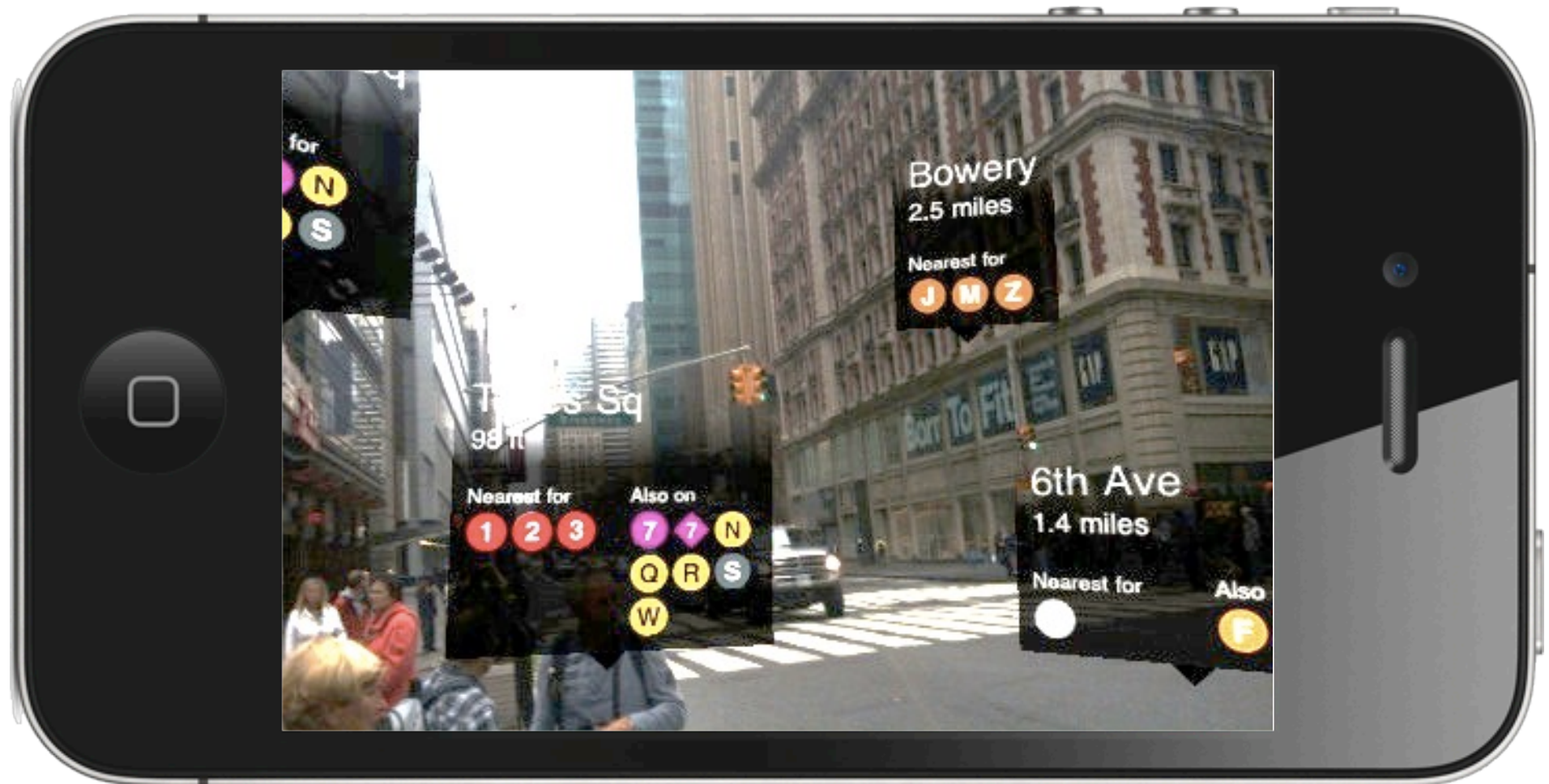
Sprachsteuerung.



Lokalisierung.



Kamera.



Telefon.



26

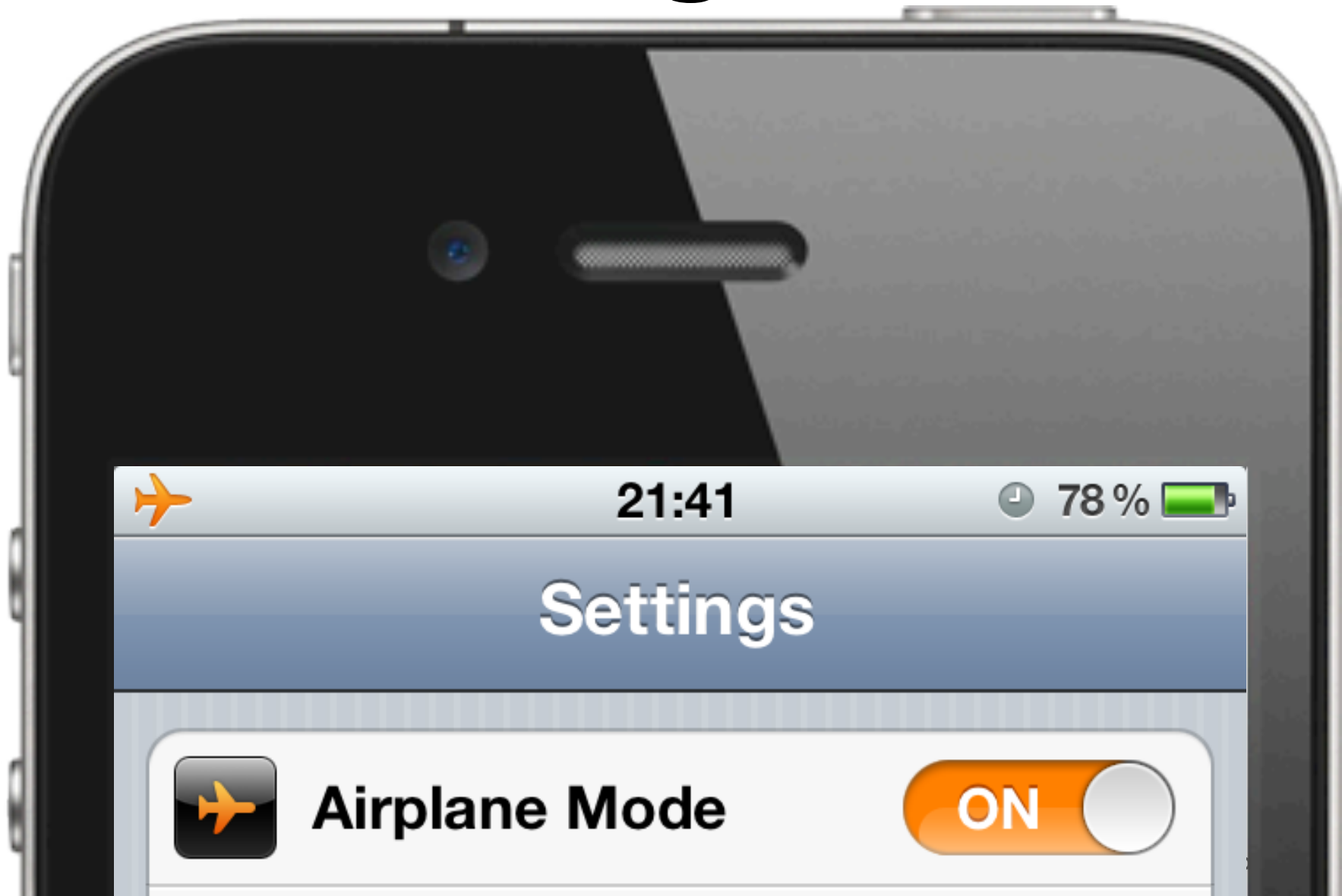


Fachtagung. Börse. Mobile. Namics.

Texting.



Offlinefähigkeit.



Cloud.



Near Field Communication.



Technologie.

Touch. Gesten.

Sprachsteuerung.

Lokalisierung.

Kamera.

Telefon.

Texting.

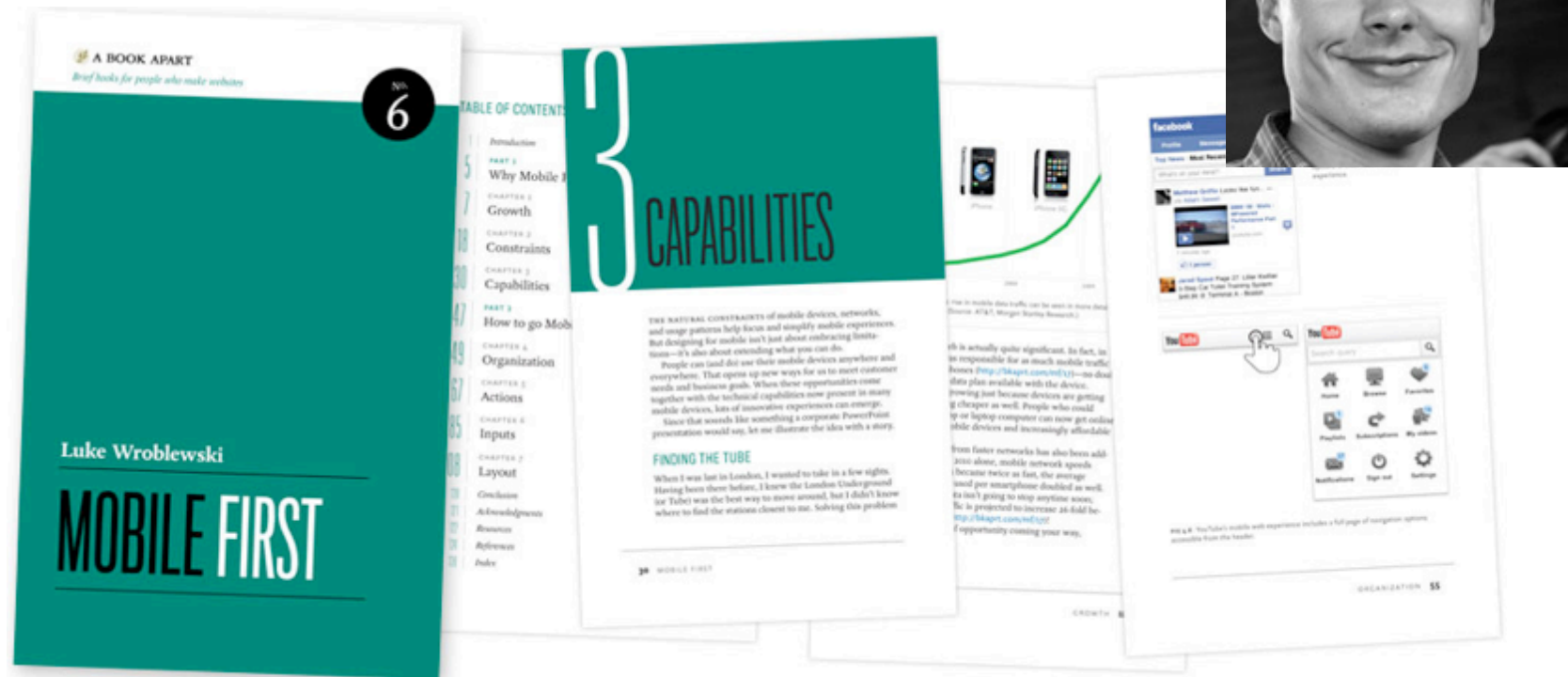
Offlinefähigkeit.

Cloud.

Near Field Communication.

Mobile First.

Luke's Idee



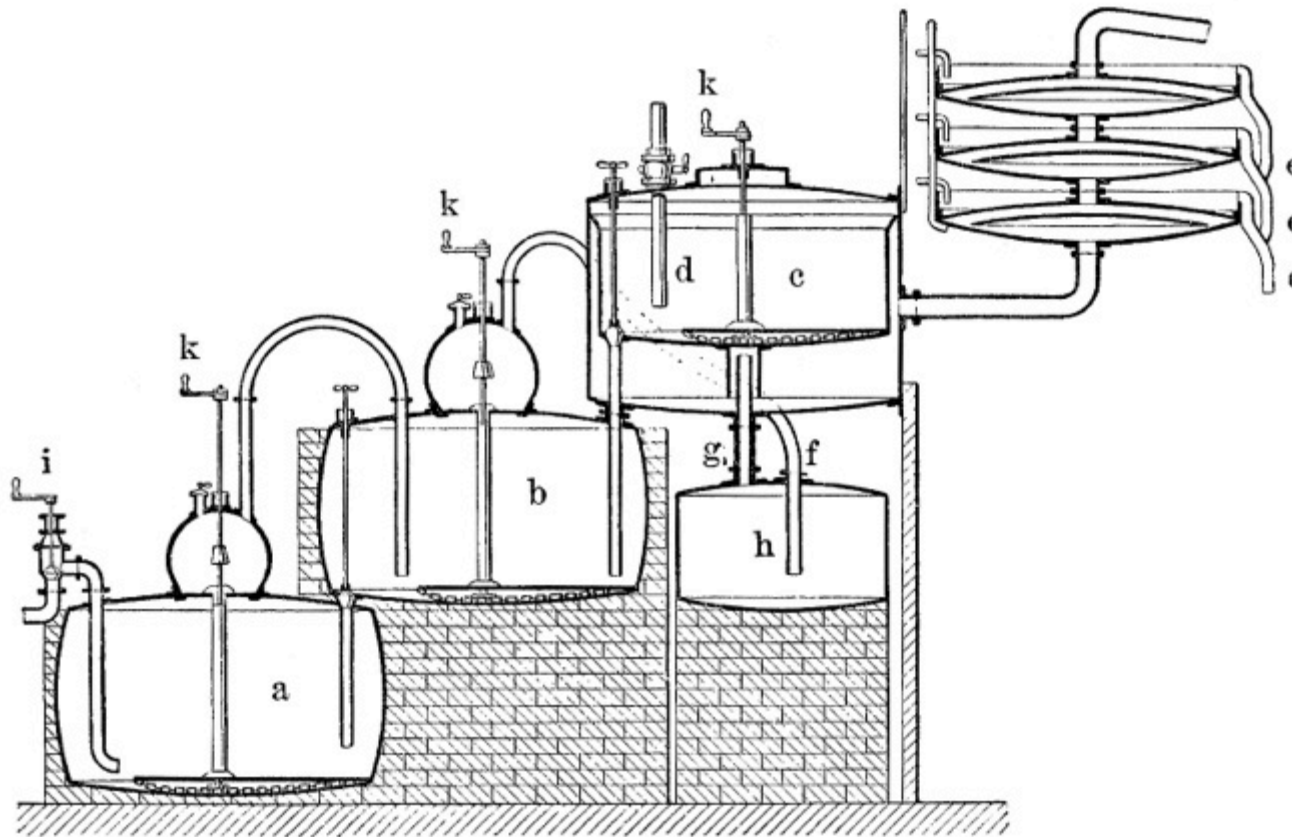
Mobile First.

Zwei Bedeutungen.

Mobile ist wichtiger als Desktop.

Zuerst Mobile, dann Desktop.

Essenz von Füllstoffen trennen.



Mobilisieren, nicht verkleinern.

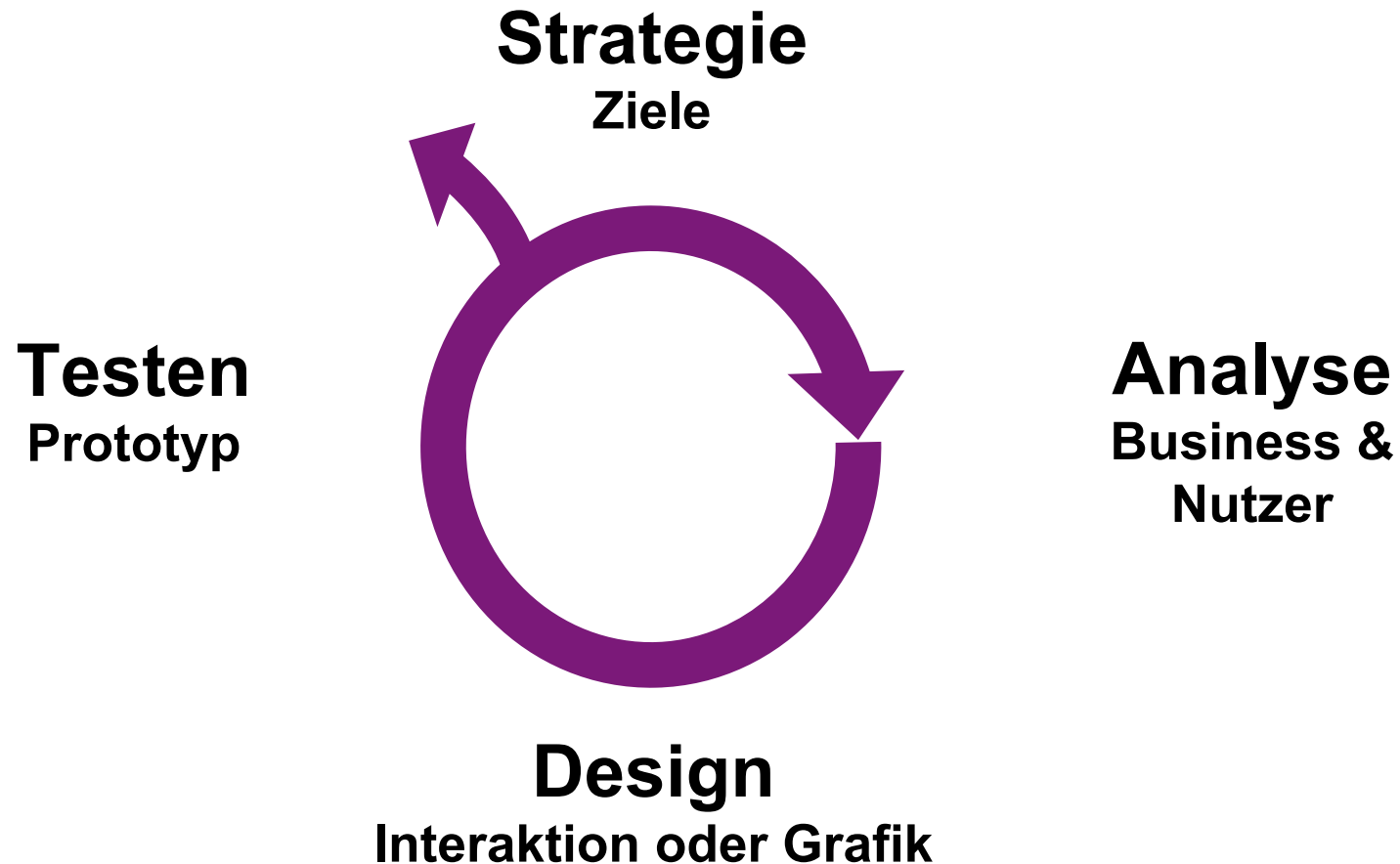
Relevant.

Schlank.

Schnell.

**Gestaltung
für den mobilen
Kanal.**

Gestaltung. Prozess.



Gestaltung. Haltung.



Kreativ.

Zuhören.

Beobachten.

Ausprobieren.

Loslassen.

Spielen.

Interdisziplinär.



Agil.



Nutzerzentriert.



Merci!

Michael Sandmaier. @roggeveen

Björn Amherd. @amherd

Quellen und Nachweise

- <http://mccricks.wordpress.com/2011/12/08/context-is-everything-for-this-card-set>
- <http://www.haptimap.org/designtools/due.html>
- <http://www.lukew.com/presos>
- <http://www.travelandfoodnotes.com/2012/02/best-sign-ever-seen-in-brooklyn.html>
- <http://www.designboom.com/weblog/cat/16/view/15557/tesco-virtual-supermarket-in-a-subway-station.html>
- <http://bluestacks.com/mr-android-2011/>
- <http://static.lukew.com/TouchGestureCards.pdf>
- <http://www.mobiflip.de/was-bringt-mir-ein-nfc-chip-im-smartphone/>
- <http://www.abookapart.com/products/mobile-first>
- <http://farbror-sid.se/home/images/2010/11/elvis-at-uncle-milty.jpg>
- <http://images.zeno.org/Meyers-1905/l/big/Wm04676a.jpg>

Erwähnte Apps

- <http://www.sleepcycle.com>
- <http://tapbots.com/software/weightbot>
- <http://itunes.apple.com/ch/app/tages-anzeiger/id322823380?l=en&mt=8>
- <http://itunes.apple.com/us/app/itunes-movie-trailers/id471966214>
- <https://mobile.twitter.com>
- <http://instagr.am>
- <http://stepboard.net>
- <https://path.com>
- http://acrossair.com/acrossair_app_augmented_reality_nearestsubway_newyork_for_iPhone_3GS.htm