

DAS INVESTMENT für unterwegs

DI
MOBIL

mobil.dasinvestment.com

Optimiert für Smartphones und Tablet-PCs

Das Investment mobil

Topnews Aktuell Rubriken Aktualisieren

21.10.2011 12:09
Gold-Experte Joachim Berlenbach im Video-Interview: "Kupfer ist derzeit das interessanteste Metall!"

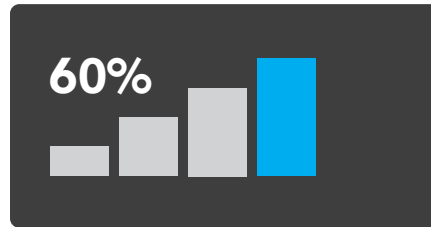
MOBILE APPLICATIONS

Inhalt	Seite
Warum ist es sinnvoll eine spezielle Applikation für mobile Geräte zu entwickeln?	5
Welche Möglichkeiten der Umsetzung gibt es?	6
Mobile Applikation am Beispiel von mobil.dasinvestment.com	10
Wieso haben wir unser Hauptaugenmerk auf Web Apps gesetzt?	12
Unser Fazit in der Übersicht	13

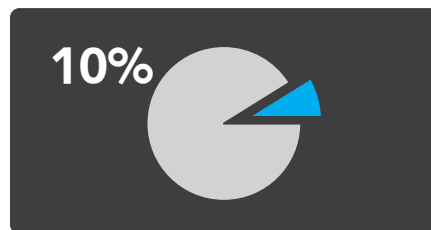
Warum ist es sinnvoll eine spezielle Applikation für mobile Geräte zu entwickeln?

DAS MOBILE INTERNET IST EIN WACHSTUMSMARKT

Fast 30% der Internetnutzer benutzen heute das Internet mobil (Handy, Tablet oder Smartphone). Das bedeutet eine Steigerung von über 60% zum Vorjahr.



Die Verkaufszahlen von Tablet-Computern steigen rasant. Aktuell sind 10% der verkauften Computer Tablet-Computer.



Der Konsum von Inhalten und Spielen erfolgt heute vermehrt auf dem mobilen Endgerät. Für die verschiedenen Plattformen gibt es heute fast unzählig viele Applikationen und Spiele. Nur im Apple App Store stehen bereits über 500.000 Programme zum Download bereit.

MOBILE INHALTE LIEGEN VOLL IM TREND

Insgesamt geht der Trend zu größerer Mobilität bei der Internetnutzung, der Nutzung von digitalen Inhalten und dem Arbeiten mit dem Computer im Allgemeinen.

DIE NACHFRAGE NACH MOBILEN INHALTEN IST RIESIG

Die zwar für den Werbemarkt noch junge Plattform wird immer interessanter. Die Werbung kann zielgerichtet platziert werden und wird somit vermehrt als nützlicher Content wahrgenommen.

Store	Applikationen	Eingangskontrolle	Kosten für Anbieter
Apple App Store	> 500.000	Ja	30% + Entwickler - Programm
BlackBerry App World	~ 42.000	Nein	ab 200 \$
GetJar	~ 375.000	Nein	kostenfrei + Kosten f. Werbung
Google Android Market	~ 510.000	Nein	30% + 1 x 25 \$ für Entwickler
Nokia Store	50.000	Ja	30% - 40%
Samsung Apps	~ 13.000	Ja	30%
Windows Phone Marketplace	~ 35.000	Ja	99 \$ für Entwickler

Tabelle: Stand 01.11.2011

Welche Möglichkeiten der Umsetzung gibt es?

1. NATIVE APPLIKATION MIT VERTEILUNG ÜBER EINEN APPLIKATIONS-STORE.

Die erste Wahl bei der Erstellung einer Applikation für den mobilen Markt ist die Erstellung eines nativen Programmes über die vom Anbieter der Plattform zur Verfügung gestellten Bibliotheken und Programmierertools.

Hier erreicht man ein an den Anbieter der Plattform angepasstes CI mit der höchsten Performance. Auf den ersten Blick erscheint diese Vorgehensweise sinnvoll. Wenn man den Wunsch hat eine möglichst breite Verwendung und Verteilung der Applikation zu erreichen ist der Ansatz bezogen auf Zeit und Kosten aus unserer Sicht nicht zu empfehlen. Da in diesem Fall für jede Plattform eine separate Applikation zu entwickeln ist.

Des Weiteren muss jede Applikation den individuellen Bestimmungen des Plattformanbieters genügen. Der Aufwand für die Bereitstellung von Updates und die sogenannte Time-To-Market sind zusätzliche Hürden.

Plattform	Sprachen	Kontrolle	Kosten
iOS	Objective C	Ja	Ja
ANDROID	Java	Nein	Ja
Blackberry	AIR, NDK, HTML 5, Java	Nein	Ja
Nokia	C++, Java, Flash, ODL, Python	Ja	Ja
Microsoft	C#, VB.net	Ja	Ja
bada	C++	Ja	Ja

Tabelle: Plattformen - Übersicht

2. REDUZIERTER HTML VERSION MIT KONVENTIONELLEN WEBTECHNIKEN

Der einfachste Weg Inhalte auf mobilen Geräten zur Verfügung zu stellen ist sicherlich die Verwendung von Standard-HTML Webtechniken. Man könnte einfach die aktuelle Website nehmen. Die Breite auf den kleinsten gemeinsamen Nenner bringen, die Bilder der Seite entsprechend reduzieren und fertig ist die mobile App.

Aus unserer Sicht kein Ansatz der auf einem mobilen Gerät eine gute Usability verspricht. Jeder Klick führt zu einem Neuladen der kompletten Seite. Je nach Internetverbindung ist der Nutzer nach jedem Klick für einige Sekunden nicht in der Lage die Seite zu nutzen und muss auf die Response der Seite warten.

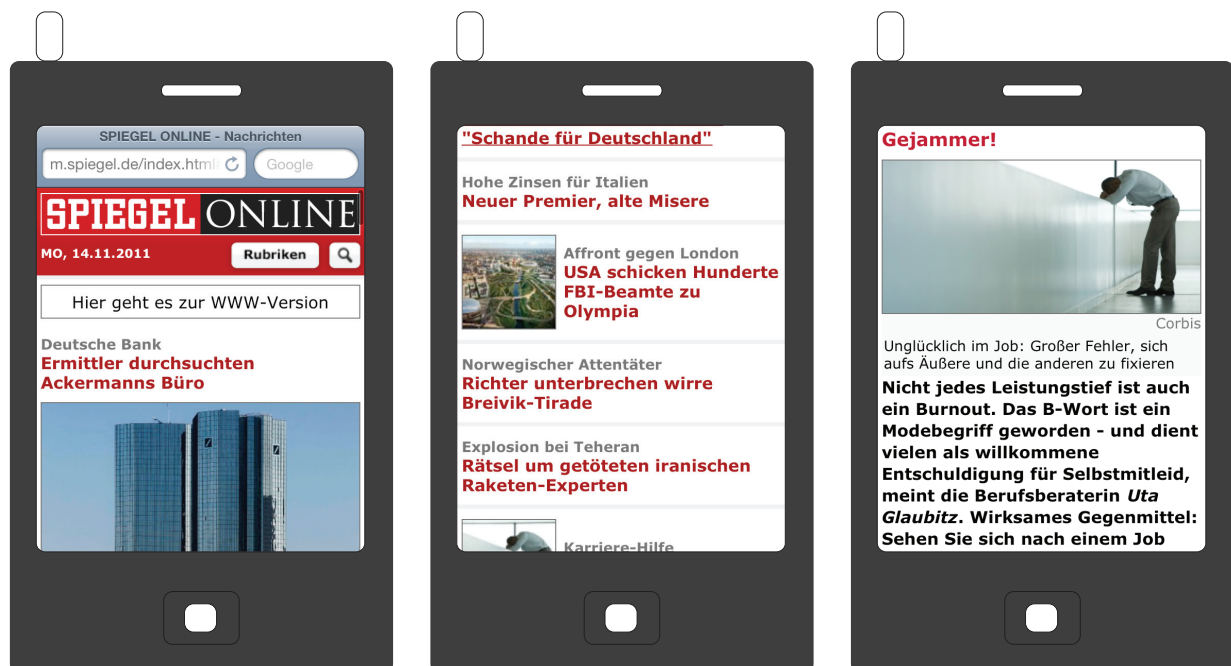


Abbildung: 3 konventionelle HTML Webseiten auf Smartphone

3. FLASH IM MOBILE CONTAINER

Mit Flash lassen sich auf einigen Plattformen interessante Anwendungen entwickeln. Zum Teil stehen diese mit nativen Applikationen gleichauf. Aus unserer Sicht ist Performance oft nicht ausreichend um sie sinnvoll zu nutzen.

Da Flash in einer virtuellen Maschine läuft wirken sich die Fehler innerhalb der VM auf die Nutzung teilweise dramatisch aus. Auch wenn es mittlerweile Möglichkeiten gibt Flash in iOS über entsprechende Techniken zur Verfügung zu stellen ist die Ablehnung seitens Apple für uns Grund genug auf Flash als Basis zu verzichten. Aktuell wurde die weitere Entwicklung von Flash für mobile Geräte seitens ADOBE eingestellt bzw. deutlich reduziert.

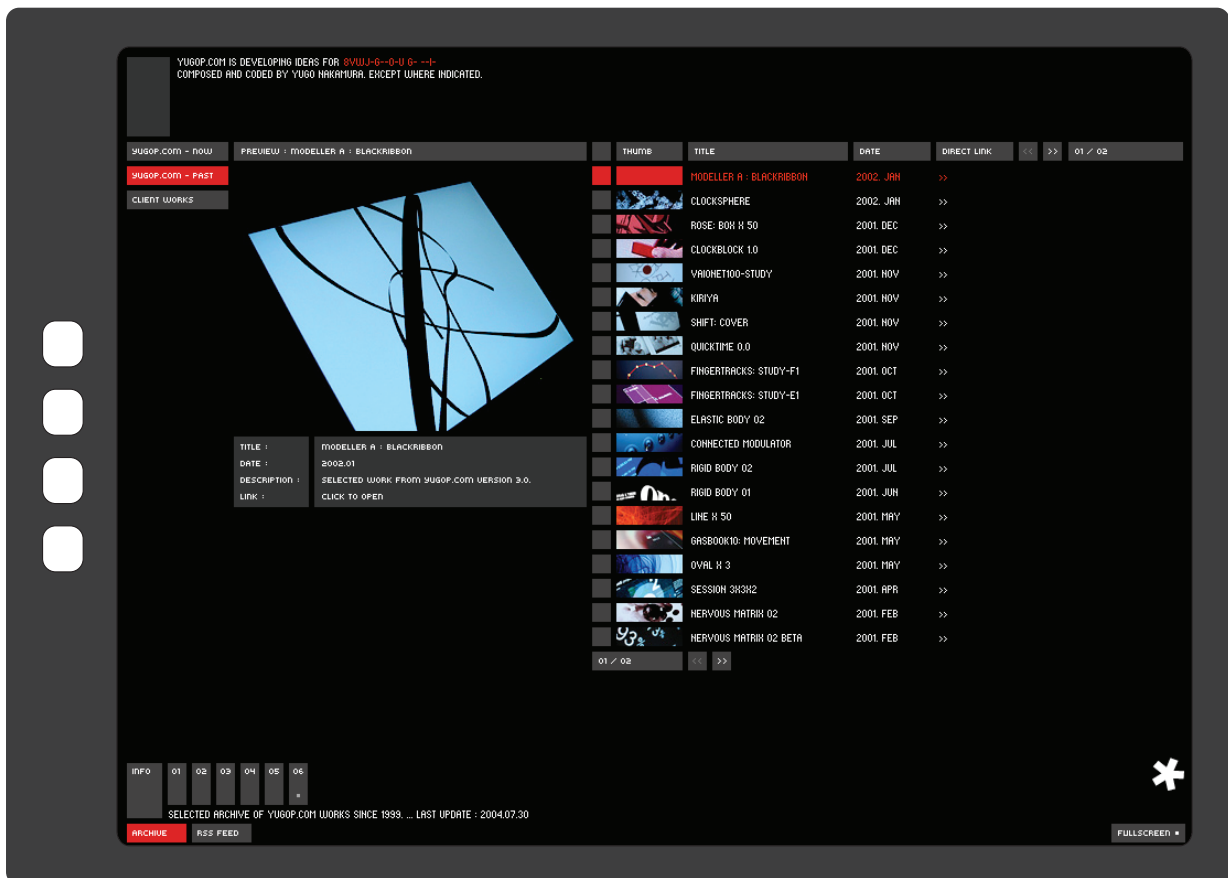


Abbildung: Beispiel für Flashseite auf Tablet PC / yugop.com

4. WEB APP MIT AJAX UND HTML 5 TECHNOLOGIEN

Die Technologie für Web Apps ist noch sehr jung aber aus unserer Sicht sehr viel versprechend. Es stehen einige Frameworks zur Verfügung, die zum großen Teil noch in der Beta Phase sind aber bereits brauchbare und stabile Ergebnisse erzeugen.

Unsere erste Wahl viel auf das Sencha Touch Framework. Dieses halten wir für durchaus geeignet, aber für unseren konkreten Anwendungsfall ist die notwendige Vorgehensweise mit diesem Framework ungeeignet. Weitere Versuche fanden mit jQuery mobile statt, die aber zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis führten. Die genannten Frameworks schränkten uns in den Möglichkeiten zu sehr ein.

Letztendlich viel die Entscheidung auf die Nutzung von jQuery in Zusammenarbeit mit einem eigenentwickelten Speicherkonzept. Erst dieses Konzept hat es uns ermöglicht die Anwendung vom User-Response-Timing so zu entwickeln, dass sie nahezu wie eine native App reagiert. Des Weiteren konnten wir mit CSS Media-Queries die unterschiedlichen Darstellungen über die gängigen Geräteklassen hinweg realisieren.

Am Ende des Entwicklungsprozesses stand eine Anwendung für Smartphone und Tablet die auf allen Endgeräten mit Webkit-Implementierung läuft.

Dadurch sind wir in der Lage die Kosten für Maintenance sehr gering zu halten.

ios 5



BlackBerry

symbian



palm webOS

MeeGo™

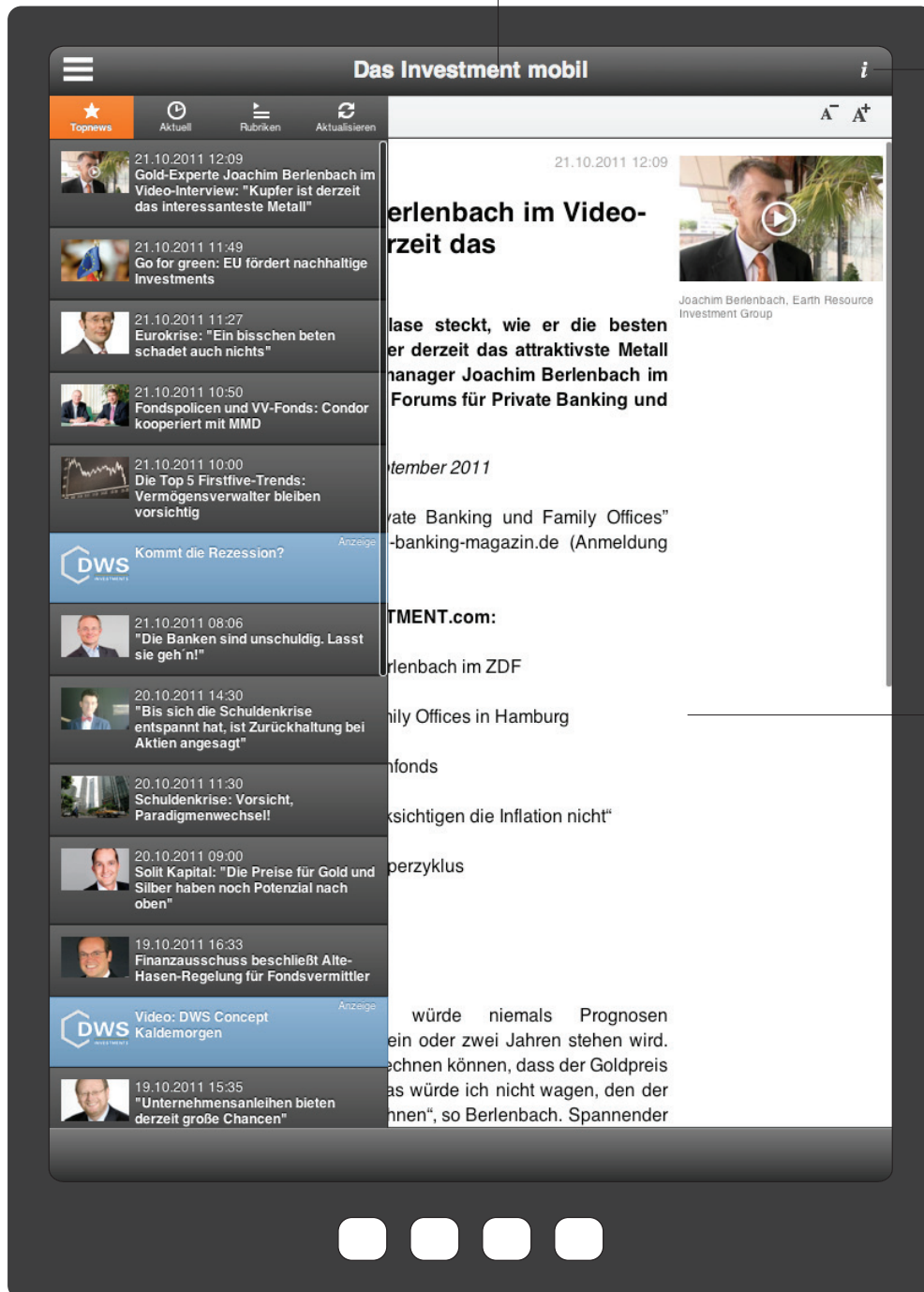
Unterstützte Betriebssysteme



MOBILE APPLICATIONS

AM BEISPIEL DER DASINVESTMENT.COM MOBIL WEB APP

Startseite



Infomenü

Inhalt

Abbildung:
Layout für Touchpad
und Smartphone

TOPNEWS-SYMBOL

Hier wird die Liste der Topnews angezeigt.

RUBRIK-SYMBOL

Hier werden alle Nachrichten sortiert nach Rubriken angezeigt.

DATUM-SYMBOL

Hier werden alle Nachrichten nach Datum sortiert, angezeigt.

AKTUALISIEREN-SYMBOL

Hier werden alle Inhalte vom Server abgeholt und alle Listen aktualisiert.

LISTE DER AKTUELLEN TOPNEWS

Hier klicken um die um Nachrichten einzeln aufzurufen.

MENU-SYMBOL

Durch klicken dieses Symbols, können Sie das Menu aktivieren / anzeigen und verbergen.



Schriftgröße

Veröffentlichungsdatum der Nachricht

Inhalt

Dieses Beispiel erreichen Sie über:
mobil.dasinvestment.com

Wieso haben wir unser Hauptaugenmerk auf Web Apps gesetzt?

UNSER FAZIT

- ähnliches Look & Feel wie eine native App
- eine App für viele Plattformen und Endgeräte
- keine Kosten und Abstimmung mit Marketplace Betreibern
- schnelle Aktualisierung
- Hoheit über den Quellcode
- leichte Fehlerbereinigung
- große Zielgruppe
- Einbindung von Werbung über gängige Rotationsmethoden und Ad Server
- kurze Time-to-market und geringe Total Cost of Ownership

WELCHE NACHTEILE ERGEBEN SICH AUS DER WEB APP?

- Geschwindigkeitsnachteil gegenüber nativen Apps
- keine Präsenz in den jeweiligen Marketplaces

WELCHES POTENTIAL BIETEN WEB APPS FÜR SIE?

- aktuelle Inhalte online schnell und komfortabel verfügbar machen
- Reichweite der online Inhalte erhöhen, neue Zielgruppen erreichen
- neues Konsumerlebnis für den Nutzer
- hohe Sichtbarkeit am Markt, da es keine Notwendigkeit zur Installation gibt

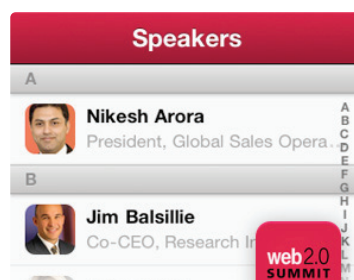


Abbildung: Beispiele für Demo Web Apps

Unser Fazit in der Übersicht

	native App	Standard HTML	FLASH	Web App
Applikation				
Look & Feel	1	4	2	1
Usability	1	4	1	1
Installation	3	1	3	1
intuitive Bedienbarkeit	1	3	1	1
Technik				
Programmierung	3	1	4	2
Nutzung von Frameworks	2	4	2	2
Performance	1	4	4	2
Kosten				
Entwicklungskosten	4	1	4	2
Wartungskosten	4	1	3	2
notwendige Updates	4	1	3	1
Marktplatzierung	4	1	2	1
Dauer				
Entwicklung	4	1	3	2
Platzierung	4	1	1	1
Updates	4	1	3	1
Fehlerbehebung	4	1	3	1
Werbung				
Banner	4	1	2	1
Popups	4	1	2	1
Content	2	1	2	1
Zählpixel	4	1	3	1
Zielgruppe				
Drive-by-Nutzer	4	1	1	1
technisch Interessierte	1	1	1	1
16-49	2	1	1	1

Tabelle: Schulnoten von 1 bis 6 / Notendurchschnitt

Wenn wir Ihr Interesse geweckt haben ...

... WÜRDEN WIR UNS FREUEN MIT IHNEN DIE MÖGLICHKEITEN EINER MOBILEN APPLIKATION FÜR IHR UNTERNEHMEN ZU DISKUTIEREN.

Unser Ansatz bietet sich vor allem für Applikationen mit wechselnden Inhalten. Unter Anderem sind wir der Ansicht, die dargestellte Technologie für folgende Nutzungen zu verwenden:

- News Systeme
- Shop Systeme
- Informationsdienste
- Videoportale

uvm.

FÜR WEITERE FRAGEN ...

... wenden Sie sich bitte an unsere technischen Berater unter +49 (30) 794 102 42 oder senden Sie Ihre Anfrage an info@cesario.de.

Ihr Cesario Team

Kurfürstendamm 125a · 10711 Berlin

T +49 (30) 794 102 42 · F +49 (30) 794 102 44

info@cesario.de · www.cesario.de

Softwareentwicklung

IT – Lösungen für Unternehmen
Planung • Beratung • Projektierung • Realisierung

www.cesario.de