Mobil: Mobile Apps Glossar

Kurzübersicht

Dieses Glossar bietet eine kurze Einführung in die allgemeine Terminologie für mobile Apps und enthält Definitionen zu Begriffen, die in der Kategorie Mobile Apps verwendet werden. Sie können diese Seite auf einer separaten Registerkarte geöffnet lassen und beim Stöbern darauf zurückgreifen. Sollten Sie einen Terminus entdecken, der hier nicht aufgeführt ist, es aber sein sollte, wenden Sie sich bitte an den Support, der diesen dann gegebenenfalls hier hinzufügen wird.

Android

Android ist das mobile Betriebssystem von Google. Android wird in vielen Versionen von verschiedenen Geräteherstellern vertrieben, von denen Samsung der bekannteste ist. Android gilt als das beliebteste Handy-/Tablet-Betriebssystem der Welt. Android Apps werden mit der Programmiersprache Java entwickelt und über das Android Studio bereitgestellt.

Anwendungsprogrammierschnittstelle (API)

Eine Anwendungsprogrammierschnittstelle (API) ist ein Satz von Routinen, Protokollen und Werkzeugen zur Erstellung von Softwareanwendungen und zur Programmierung von Komponenten der grafischen Benutzeroberfläche (GUI). APIs legen auch fest, wie Softwarekomponenten interagieren sollten und ermöglichen es einer App, auf Anwendungen oder Plattformen anderer Parteien zuzugreifen und mit ihnen zu interagieren.

Das WalkMe Mobile SDK bietet über die API Zugang zu verschiedenen Funktionen, darunter das Einstellen von Tracked Events (Zielen), User Attributes (Benutzerattributen), das Einstellen von End-User-IDs, das Starten einer Kampagne durch einen Schlüssel und mehr.

App-Store-Optimierung (ASO)

Die App-Store-Optimierung (ASO) ist der wichtige Prozess, bei dem App-Entwickler die Sichtbarkeit ihrer Apps im Apple App Store und/oder bei Google Play optimieren. Die Umsetzung einer starken ASO-Strategie kann zu einer höheren Sichtbarkeit in den Suchmaschinen und zu mehr Downloads führen.

Zu den ASO-Praktiken gehören A/B-Tests von Bildern und Texten/Schlüsselwörtern auf der App-Store-Seite sowie die Aufforderung an die App-End-User, die App zu bewerten und Rezensionen abzugeben. Qualitativ hochwertige Rezensionen und Bewertungen erhöhen die Sichtbarkeit der App

und die Wahrscheinlichkeit, dass sie von Endnutzern heruntergeladen wird.

WalkMe Mobile verhilft den Apps unserer Kunden zu mehr Bewertungen durch die Endbenutzer, indem es einen ShoutOut anbietet, der die Endbenutzer während der Nutzung der App zu einer Bewertung auffordert.

Künstliche Intelligenz

Künstliche Intelligenz (KI) ist das umfassendere Konzept von Maschinen, die in der Lage sind, Aufgaben in einer Weise auszuführen, die Menschen als „intelligen“ ansehen würden. KI und ML sind sehr ähnlich und beide lassen sich auf die WalkMe Mobile Technologie anwenden.

Deep Link

Deep Linking ist eine Methodik, um eine Aktion innerhalb einer mobilen Anwendung über einen Link zu aktivieren. Deep Linking verbindet eine eindeutige URL mit einer bestimmten Aktion in der mobilen App, sei es die Weiterleitung zu einem Standort oder die Aktivierung einer Aktion. Da es kein gemeinsames Protokoll für native Anwendungen gibt, müssen Deep Links von den Entwicklern der App gesetzt werden. Wenn keine Deep Links implementiert sind, gibt es für WalkMe Mobile keine Möglichkeit, den End-User innerhalb der App automatisch von einem App-Bildschirm zu einem anderen zu bewegen.

iOS

iOS ist das offizielle mobile Betriebssystem von Apple und wird auf allen iPhone-, iPod und iPad-Geräten unterstützt. iOS ist nach Android das zweitbeliebteste Betriebssystem der Welt. Native iOS-Apps werden mit den Programmiersprachen C++ oder Swift entwickelt und über die XCode-Software von Apple bereitgestellt.

Machine Learning (Maschinelles Lernen)

Maschinelles Lernen (ML) ist die Wissenschaft, die Computer dazu bringt, sich auf bestimmte Weise zu verhalten, ohne dass sie ausdrücklich dafür programmiert wurden. In den letzten zehn Jahren hat uns ML selbstfahrende Autos, praktische Spracherkennung, eine effektive Websuche und ein erheblich verbessertes Verständnis des menschlichen Genoms beschert. ML ist heute so allgegenwärtig, dass Sie es wahrscheinlich dutzende Male am Tag nutzen, ohne es zu wissen.

WalkMe Mobile bietet ML-Algorithmen, die durch die Analyse zahlreicher vom SDK erfasster Parameter automatisch etwas über das Verhalten der End-User in Bezug auf die Kundenanwendungen lernen.

MDM

Mobile Device Management (MDM) ist eine Art von Software, die von Unternehmen zur Verwaltung und Bereitstellung von Anwendungen auf den mobilen Geräten der Mitarbeiter verwendet wird (Lesen Sie hier mehr darüber).

Mobile Apps

Mobile Apps werden im Gegensatz zu Browser-Apps speziell und ausschließlich für mobile Geräte entwickelt. Sie können nativ oder hybrid sein, beides sind mobil-spezifische Frameworks. Sie unterscheiden sich jedoch darin, inwieweit die Programmiersprache mit dem mobilen Betriebssystem synchronisiert ist.

Native Apps

Eine native Anwendung (native App) ist ein Anwendungsprogramm, das für die Verwendung auf einer bestimmten Plattform oder einem bestimmten Gerät entwickelt wurde, z. B. iOS (das mobile Betriebssystem von Apple) und Android (das mobile Betriebssystem von Google).

Da native Anwendungen für eine bestimmte Plattform in ihrer Muttersprache geschrieben werden, können sie mit den Funktionen des Betriebssystems und anderer Software, die normalerweise auf dieser Plattform installiert ist, interagieren und diese nutzen. Native Anwendungen können beispielsweise gerätespezifische Hardware und Software verwenden und so die neuesten Technologien auf mobilen Geräten nutzen, wie z. B. das globale Positionsbestimmungssystem („GPS“), Gerätesensoren und Kameras. Dies kann als Vorteil für native Apps gegenüber Web-Apps oder mobilen Cloud-Apps gewertet werden.

Hybride Apps

Hybride Apps setzen native Technologie für jede Plattform (iOS und Android) wirksam ein. Sie enthalten aber auch Webansichten (HTML) innerhalb der App. Dies ist eine nützliche Möglichkeit für einige Unternehmen, eine einzelne App zu entwickeln, die sowohl auf Android als auch auf iOS funktioniert. Diese Strategie ist durch das Aufkommen von Lösungen wie Cordova, Adobe PhoneGap und Microsofts Xamarin populär geworden. Diese ermöglichen die Entwicklung einer App in einer Sprache, in erster Linie HTML sowie die gleichzeitige Verteilung von nativen Apps auf iOS und Android.

Mobile Publisher

Mobile Publisher sind Mobile App-Entwickler, Eigentümer und Personen oder Unternehmen, die native Apps über einen App-Store neu verteilen.

Mobile Push-Benachrichtigungen

Eine Mobile Push-Benachrichtigung ist eine Nachricht von einer App, die auf einem mobilen Gerät innerhalb oder außerhalb der App erscheint. Mobile Publisher können jederzeit Benachrichtigung an ihre Benutzer senden. WalkMe Mobile bietet dieses Tool derzeit nicht an. WalkMe Mobile konzentriert sich auf die In-App-Erfahrung und nicht auf das, was passiert, wenn der End-User die App schließt.

React Native

React Native ist Facebooks Lösung für den Markt der Hybrid Apps, die sich jedoch in einigen technischen Punkten von den anderen unterscheidet. Die Lösung ermöglicht die Entwicklung in JavaScript, kompiliert die Anwendung aber in einer nativen Art und Weise, anstatt Web-Ansichten wie die oben besprochenen Hybrid Apps anzuzeigen.

SDK

Ein Software Development Kit (SDK) ist ein Satz von Software-Entwicklungswerkzeugen, die bei der Erstellung von Apps für eine bestimmte Plattform helfen. Ein SDK umfasst in der Regel eine oder mehrere APIs, Programmierwerkzeuge und eine Dokumentation. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Ihre App die Facebook-Anmeldung unterstützt, können Sie das SDK von Facebook verwenden, um das Framework zu erstellen.

Es gibt viele SDKs. In jeder mobilen App sind im Durchschnitt 10 bis 20 SDKs installiert. Zu den beliebten SDK-Kategorien gehören die folgenden: Analysesoftware, Werbung, Soziales, F&E-bezogen, usw.

Session (Sitzung)

Eine Session (Sitzung) tritt auf, wenn ein Benutzer die Anwendung startet oder aus dem Hintergrundmodus zurückkehrt. Ebenso, wenn ein End-User die App aktiv nutzt, auch wenn dies nur für eine Sekunde der Fall ist. Die Sitzungen helfen den Kunden, etwas über die Nutzung und die Bindung der Endbenutzer zu erfahren. Die durchschnittliche Sitzungsdauer ist eine wichtige mobile Kennzahl, die angibt, wie ansprechend eine App ist.

Sitzungen können auf verschiedenen Analyseplattformen unterschiedlich definiert werden. Ein Beispiel: Einige Dienste fassen die verschiedenen Interaktionen eines Nutzers mit der App innerhalb einer bestimmten Zeitspanne als dieselbe Sitzung zusammen, auch wenn der Nutzer die App verlässt und erst nach mehr als 30 Minuten zurückkehrt. WalkMe Mobile zählt jeden App-Start als eine neue Sitzung. Aus diesem Grund können einige Kunden Diskrepanzen zwischen der durchschnittlichen Sitzungsdauer oder der Anzahl der Sitzungen pro Benutzer, die WalkMe Mobile angibt, und anderen Analysediensten, die sie möglicherweise verwenden, feststellen.