



## Success-Story

---

Diese Success-Story zu **mobile.de** entspricht dem Artikel „Eine App bauen kann jeder! Oder doch nicht?“ aus der Agile Review, Ausgabe 1/2013.

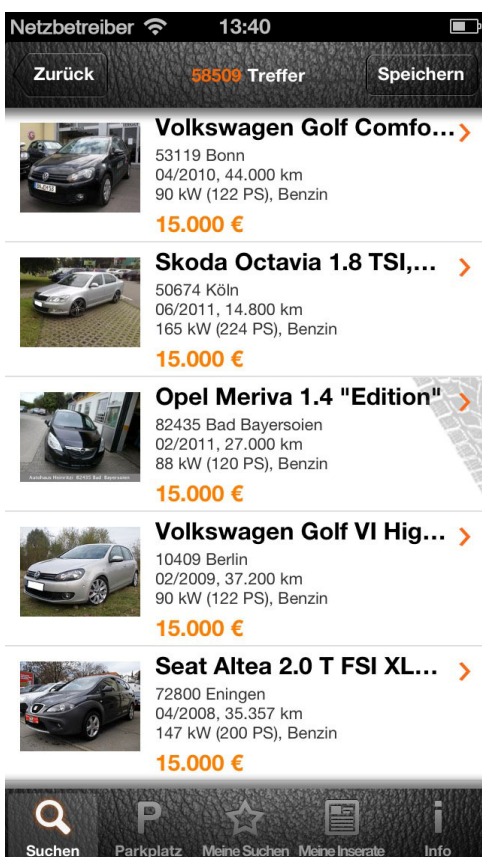
### Erfahrungen mit dem Um- und Neubau der iPhoneApp von mobile.de

Welche ist die richtige Smartphone-App für meine Kunden? Welche Arten von Smartphones möchte ich unterstützen? Gibt es überhaupt Kunden da draußen, die sich für eine App oder eine Web-App interessieren? Diese Fragen stellen sich heute immer mehr Unternehmen, wobei die Antwort auf die letzte Frage heutzutage meistens mit „Ja“ zu beantworten ist. Schwieriger wird es hingegen, wenn man sich die Frage stellt: „Was ist eine gute App, die sich an den Bedürfnissen der Kunden orientiert?“

Auch mobile.de – Betreiber von Deutschlands größtem Fahrzeugmarkt – erkannte vor einigen Jahren das Potenzial mobiler Anwendungen. Allerdings war damals noch unklar, ob es wirklich genügend Interessenten für eine mobile und eine native App geben würde. Oder geben sich die Kunden vielleicht auch mit einer Web-App zufrieden, mit der man nach Fahrzeugen suchen kann? mobile.de probierte es aus und ließ sich eine Web-App entwickeln, die allerdings sehr generisch konzipiert war und alle möglichen Smartphones unterstützen sollte. Eine spezielle Anpassung der UI für den Platzhirsch iPhone war in diesem Ansatz nicht vorgesehen, wodurch es wahrscheinlich erschien, dass iPhone-Besitzer von dieser Lösung enttäuscht sein könnten. Gleiches gilt natürlich auch für den stetig wachsenden Markt von Android-Phones.

## Eine erste native App

Also musste eine native iPhone-App her! Und weil die Zeit knapp war und intern nicht die nötige technische Erfahrung vorhanden war, beauftragte mobile.de einen externen Dienstleister mit der Entwicklung. Es lag ein günstiges Angebot vor und man wollte nicht allzu viel investieren, da es durchaus sein konnte, dass eine native App ein Randprodukt bleiben würde. mobile.de war sich bewusst, damit insgesamt ein gewisses Risiko einzugehen. So entstand relativ schnell eine App, die dann, wie es so schön heißt, in den App-Store ging.



Screenshot der aktuellen iPhone-App

Nach kurzer Zeit gab es zwei Überraschungen: Die angenehme war, dass der „Andrang“ doch erstaunlich groß war. Viele Kunden hatten sich die App installiert, um damit nach Fahrzeugen zu suchen. Es gab also offenbar das Bedürfnis nach einer nativen App, was damals keine selbstverständliche Erkenntnis war. Die negative Überraschung bestand darin, dass es trotz des Andrangs zu schlechten Bewertungen im App-Store kam. Die App lief über die Zeit nicht stabil, was viele Kunden nach einem ersten euphorischen Start auf Dauer verärgert hat. Dies machte es schwierig, die Kunden beim neuen Produkt zu halten.

Nun war aber immerhin klar, dass es ein starkes Bedürfnis nach einer nativen App gab. Also stufte mobile.de die App nicht mehr als Randprodukt ein und beschloss, die App weiterzuentwickeln. Insbesondere wünschte sich mobile.de eine Lokalisierung auf andere Märkte (Frankreich, Italien) sowie die Erweiterung auf andere Fahrzeugtypen (z. B. Wohnmobile). Leider sollte sich herausstellen, dass sich aufgrund der Umstände der ersten hektischen Umsetzung das Produkt nicht gut weiterentwickeln ließ. Gleichzeitig mussten einige Fehler beseitigt werden und natürlich wollten mobile.de auch noch die dringendsten Erweiterungen in die App bekommen.

### Weiterbauen oder neu entwickeln?

Hier kam nun it-agile als Partner ins Spiel. Wir arbeiteten schon seit einigen Jahren mit mobile.de zusammen, denn wir hatten sie bei der Einführung von Scrum und Kanban beraten. Wir vereinbarten ein 14-tägiges App-Assessment, um die Probleme mit der App genauer zu analysieren, Vorschläge für die Stabilisierung bzw. den Umbau zu erarbeiten oder Mängel auch einfach schon zu beseitigen. Während des Assessments stießen wir auf Probleme wie Fehler bei der Speicherverwaltung oder falscher Umgang mit Multi-Threading – beides Phänomene, die leider häufig erst nach einiger Zeit oder in bestimmten Konstellationen auftreten. Nach 14 Tagen konnten wir eine erste Version in den App-Store bringen, die zwar immer noch Schwächen aufwies, jedoch stabiler lief, was auch zu deutlich besseren Bewertungen führte. Nach drei weiteren Versionen hatten wir die App stabilisiert und die wichtigsten neuen Zusatz-Features waren ebenfalls implementiert. Außerdem gab es nun eine lokalisierte Version für den französischen und den italienischen Markt. Sowohl die Bewertungen im App-Store als auch das qualitative Feedback der User zeigte, dass sich die Mühen gelohnt hatten. Je erfolgreicher die App war, desto mehr neue Ideen entstanden, um die App weiterzuentwickeln. So stand mobile.de vor der Frage, ob das alles mit dem bestehenden Code umgesetzt werden konnte. Das App-Assessment hatte leider gezeigt, dass die abgelieferte Anwendung nicht so konzipiert war, dass große Änderungen und Erweiterungen möglich waren. Für einen einzigen Wurf einer App, die nicht weiter angepasst wird, mag das ausreichend sein, aber nicht für das, was mobile.de weiterhin mit der App vorhatte. Deshalb hat sich mobile.de dann entschieden, mit uns gemeinsam die App neu zu bauen.

Ein weiteres Anliegen von mobile.de bestand darin, das Produkt nicht ausschließlich durch externe Dienstleister entwickeln zu lassen. Man wollte die Entwicklung zu sich holen und vor Ort mindestens über den Product Owner direkt an der Entwicklung beteiligt sein. Die langfristige Strategie umfasste aber auch, den Mangel an eigenen iOS-Entwicklern zu beseitigen und festangestellte Entwickler ins Projekt zu holen. Da wir von it-agile vor Ort mit dem Kunden zusammen arbeiten, ist beides für uns problemlos möglich. Zusammen mit einem Product Owner von mobile.de haben wir die App neu aufgebaut und dabei auch schon einige Features angepasst, wobei es aber hauptsächlich darum ging, die alte App mit allen Funktionalitäten nachzubauen.

Wir gingen agil vor: Anstatt eine große Version zu entwickeln, wurde in 14-tägigen Sprints gearbeitet, an deren Ende jeweils eine auslieferbare Version stand, zu der der Kunde Feedback geben konnte. Hierfür verwendeten wir automatisierte Beta-Deployments, d.h. Anwender konnten immer die neueste Version auf ihren Geräten installieren und damit auch sofort den aktuellen Stand begutachten. Diese PSPs (potentially shippably product increments) wurden noch nicht in den App-Store gestellt, weil der Kunde entschied, dass die App erst dann live gehen sollte, sobald die bereits bestehende Funktionalität abgedeckt ist. Ansonsten ist die Gefahr zu groß, Kunden durch plötzlich nicht mehr vorhandene Features zu verprellen. Um den Aufwand für manuelles Testen auf verschiedenen Geräten und Betriebsversionen möglichst gering zu halten, wurden automatisierte Oberflächentests mit dem Framework „Frank“ eingesetzt.

## **Die neue(n) App(s) und das neue Team**

Die neu aufgebaute App befindet sich seit Juni 2011 im App-Store von Apple. Bis Ende 2012 konnte mobile.de schon über 2.000.000 Downloads der App verzeichnen. Die Anwendung gehört regelmäßig zu den TOP 100 der meistgeladenen Apps im deutschen App-Store, befindet sich unter den TOP 10 der kostenlosen Apps im Bereich „Produktivität“ und hat eine durchschnittliche Bewertung von 4,5 Sternen (5 Sterne sind das Maximum).

Unser kleines iOS-Team wurde später in ein neues Team integriert, das sich nun mit der gesamten Entwicklung mobiler Anwendungen beschäftigt: Neben der Neuentwicklung der Web-App, wurde von mobile.de aus auch mit Hochdruck an einer Android-App – und später auch an einer iPad-App – gearbeitet. Die Gründung dieses Teams entsprach der Strategie von mobile.de, die Apps zum zentralen Bestandteil ihres Business zu machen. Ebenfalls ins Team integriert ist nun die Entwicklung am Backend. Denn aufgrund der hohen Benutzerzugriffe und zahlreicher neuer Anforderungen machte es Sinn, für die Mobilgeräte einen neuen Backend-Service zu schaffen. Der vorher genutzte, generische Service hatte alle möglichen Daten geliefert, von denen aber nur ein Bruchteil wirklich genutzt wurde. Für Mobilgeräte ist ja eine möglichst geringe Datenmenge wichtig, was auch dadurch erreicht wurde, dass man nunmehr JSON statt XML verwendet

## **Fazit**

App-Entwicklung ist nichts, was man „mal eben nebenbei“ macht. So wie jedes andere Software-System erfordern auch Apps flexible Architekturen, die eine konstante Weiterentwicklung möglich machen. Und auch bei der App-Entwicklung gibt es jede Menge Fallstricke, die sich vermeiden lassen. Das alles kostet Geld. Aber in vielen Fällen ist dieses Geld gut investiert, denn Apps gehören heute in vielen Unternehmen mehr und mehr zum Kernbestand ihres Geschäfts: ein Stück ernsthafte Software. Auch wenn die mobile.de-App im ersten Moment lediglich wie eine erweiterte Suche aussah, stellte sich bald heraus, dass im Laufe der Entwicklung immer neue Ideen aufkamen, was die App alles können sollte. Diese Flexibilität muss der Code hergeben. Und die App war später flexibel genug, dass die dänische Schwester von mobile.de, bilbasen.dk, unseren Quellcode übernommen hat, um daraus eine eigene App zu erstellen. Auch für die App-Entwicklung zeigen sich große Vorteile, wenn diese mit agilen Methoden vonstatten geht: Enge Zusammenarbeit mit dem Kunden, regelmäßige Reviews, ständig neue, auslieferbare Systemversionen, automatisierte Tests und Deployments sind auch hier Trumpf!

## **Noch Fragen?**

Wenn Sie Fragen zu diesem Projekt haben, an weiteren Success-Stories interessiert sind oder mehr über agile Projekte erfahren möchten, treten Sie einfach mit uns in Kontakt:

<mailto:info@it-agile.de>