

Anmeldung Mobile Developer Conference

Teilnahme an:



Ja, ich bestelle ein:

- 2-Tages-Ticket | 13.-14. Februar 2012 zum Preis von € 699,- zzgl. MwSt.**
(Frühbucherpreis bis 09. Januar 2012; danach € 799,- zzgl. MwSt.)
- 1-Tages-Ticket | 13. Februar 2012 zum Preis von € 499,- zzgl. MwSt.**
(Frühbucherpreis bis 09. Januar 2012; danach € 599,- zzgl. MwSt.)
- 1-Tages-Ticket | 14. Februar 2012 zum Preis von € 499,- zzgl. MwSt.**
(Frühbucherpreis bis 09. Januar 2012; danach € 599,- zzgl. MwSt.)

Kennenlern-Abo



2 Ausgaben mobile-developer gratis lesen

- Ja, senden Sie mir kostenlos die nächsten beiden Ausgaben der Fachzeitschrift mobile-developer zu.

Soll sich das Kennenlernabonnement nicht in ein reguläres Abonnement umwandeln, teilen Sie uns das bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der zweiten Ausgabe schriftlich mit. Ansonsten erhalten Sie das mobile-developer-Abo zum Vorzugspreis von z.Zt. 12,70 Euro je Ausgabe oder 152,40 Euro im Jahr jeweils inklusive MwSt. und Versand. So sparen Sie fast 15% gegenüber dem Kauf am Kiosk. In Österreich betragen die entsprechenden Preise 13,95 EUR je Ausgabe oder 167,40 Euro im Jahr, in der Schweiz 25,34 Franken bzw. 304,00 Franken im Jahr. Die Rechnungstellung erfolgt halbjährlich (D: 76,20 Euro, A: 83,70 Euro, CH: 152,00 Franken). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf der Bezugszeit schriftlich gekündigt wird.

Anmeldedaten

Vorname:* _____ Nachname:* _____
Firma: _____ Abteilung: _____
Straße, Nr.:* _____ PLZ/Ort:* _____
Land: _____
Telefon: _____ Fax: _____
E-Mail:* _____ * sind Pflichtfelder

Hiermit melde ich mich zu der vorgenannten Veranstaltung an und bestätige, dass ich die AGBs gelesen und akzeptiert habe.

Datum / Unterschrift:

Wir machen Sie ausdrücklich auf Ihr Widerrufsrecht gegen die Speicherung und Verwendung Ihrer personenbezogenen Daten zu Werbe- und Marketingzwecken aufmerksam. Sie können Ihre Einwilligung zur Verwendung Ihrer persönlichen Daten zu den vorgenannten Zwecken jederzeit für die Zukunft widerrufen. Hierzu genügt eine E-Mail an kongressinfo@nmg.de oder eine Mitteilung in Textform (Fax, Brief) an die vorstehend genannte Adresse.

Anmeldung

Per Fax:

+49 (0)89 74117-448

Per Post:

Neue Mediengesellschaft
Ulm mbH
Kongresse & Messen
Bayerstraße 16a
80335 München

Teilnahmebedingungen / AGBs

1. Anmeldung

Wir bestätigen Ihre Anmeldung per E-Mail.

2. Zahlungsbedingungen

Der Rechnungsbetrag ist 14 Tage nach Erhalt der Rechnung, spätestens am Tag des Besuchs der ersten gebuchten Veranstaltung fällig und ab dann mit 8 %-Punkten über dem Basiszinssatz zu verzinsen.

3. Leistungserbringung und Rücktrittsvorbehalt

Wir behalten uns vor, inhaltliche und zeitliche Änderungen im Veranstaltungsprogramm und bei der Besetzung der Referenten vorzunehmen. NMG ist berechtigt vom Vertrag zurückzutreten, wenn die für eine wirtschaftliche Durchführung der Veranstaltung erforderliche Zahl an Ausstellern und Sponsoren nicht erreicht wird, der Hauptveranstalter die Veranstaltung nicht durchführt oder sonstige nicht im Verantwortungsbereich der NMG liegende Gründe vorliegen, die die Durchführung der Veranstaltung unmöglich machen. In diesem Falle wird der Besucher unverzüglich benachrichtigt und die bereits geleistete Zahlung unverzüglich erstattet. Weitergehende Ansprüche des Besuchers sind ausgeschlossen, soweit NMG nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit zur Last liegt.

4. Stornierung/Umbuchung

Sie können ihre Anmeldung nur bis 30 Tage vor Beginn der Veranstaltung stornieren; bereits entrichtete Teilnahmegebühren werden in diesem Fall innerhalb von 30 Tagen rückerstattet. Servicegebühren sind bei einer Stornierung direkt an den Ticketanbieter amando zu zahlen. Die Stornierung hat schriftlich an Neue Mediengesellschaft Ulm mbH, Bayerstraße 16a, D-80335 München oder per Fax an +49 (0)89-74117-448 zu erfolgen. Die Benennung eines Ersatzteilnehmers ist jederzeit kostenfrei möglich unter anmeldung@nmg.de

5. Datenschutzhinweise

Wir weisen darauf hin, dass personenbezogene Daten des Ausstellers nach den Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG) sowie des Telemediengesetzes (TMG) erhoben, verarbeitet und genutzt werden. Alle über unsere Webseite erhobenen personenbezogenen Daten werden entsprechend den gesetzlichen Vorgaben behandelt und nicht an Dritte weitergegeben. Externe Dienstleister, die in unserem Auftrag Daten verarbeiten, sind ebenfalls den gesetzlichen Vorschriften verpflichtet, gelten jedoch nicht als Dritte. Ihre bei der Anmeldung erhobenen personenbezogenen Daten werden an die Aussteller und Sponsoren der von uns durchgeführten Veranstaltungen weitergegeben. Von dort können Sie weiterführende Marketinginformationen erhalten. Wir machen Sie auf Ihr Widerrufsrecht gegen die Speicherung und Verwendung Ihrer personenbezogenen Daten zu Werbe- und Marketingzwecken aufmerksam. Sie können Ihre Einwilligung zur Verwendung Ihrer persönlichen Daten zu den vorgenannten Zwecken jederzeit für die Zukunft widerrufen. Hierzu genügt eine E-Mail an kongressinfo@nmg.de oder eine Mitteilung in Textform (Fax, Brief) an uns.

MDC

Mobile Developer Conference 2012

13.-14. Februar 2012

Radisson Blu Hotel Hamburg

Plattformen

- Android: Wie werden Apps mit Ice Cream Sandwich für Smartphone und Tablet entwickelt?
- iOS: Welche Auswirkungen hat iOS 5 auf die App-Entwicklung?
- Windows Phone: Was bedeutet Windows 8 für Windows Phone?
- BlackBerry: Wie relevant ist das OS von RIM?
- Mobile Web: Bietet der Browser genug für Apps?

Apps

- Was steckt hinter einer professionellen App?
- Sind plattformunabhängige Apps konkurrenzfähig?
- Sind native Apps wirklich performanter?
- Hybrid-Apps: Das Beste aus beiden Welten

Trends

- Augmented Reality
- Mobile Couponing
- Neue Plattformen
- Mobile Advertising
- Gamification

Programmierung

- Automatische Prozesse in der mobilen Entwicklung
- Testen von mobilen Apps
- Wichtige Werkzeuge im Entwickleralltag

Teilnahme
nur € 699,-*
statt € 799,-
Frühbucherpreis
bis 09.01.2012

* alle Preise zzgl. MwSt.

Referenten (u.a.):



Alexander Schulze,
Founder,
jWebSocket



Ekkehart Gentz,
Software Architekt,
Gentz-Software



Ivo Wessel,
Geschäftsführer,
iCode Company



Markus Junginger,
Chief Android,
greenrobot



Robert Virkus,
CEO,
Enough Software



Werner Keil,
Inhaber,
Creative Arts &
Technologies

www.mobile-developer-conference.de



#mdc12

Grußwort

Profiwissen für den Projekteinsatz auf der **MDC – Mobile Developer Conference** 13.–14. Februar 2012, Radisson Blu Hotel Hamburg

Die Neuerungen in der mobilen Branche werden nicht weniger, eher sogar mehr. Viele Statistiken zeigen, dass sich Android einen Vorsprung erarbeitet hat. Eine reine Fokussierung auf ein bestimmtes System ist aber nicht möglich, denn bei den Anwendern tummeln sich diverse Betriebssysteme, neben **Android** allen voran **Apple iOS**. Der Neustart von **Nokia** mit **Windows Phone** als Basis für deren Smartphones darf nicht unterschätzt werden. Windows Phone ist ein wichtiges Ökosystem für mobile Entwickler. Vergessen darf man an der Stelle nicht, dass der Markt noch längst nicht vergeben ist, denn die Zahl der Feature-Phones ist immer noch in der Überzahl.

Nicht zuletzt **Adobe** hat mit der Einstellung der Entwicklung am mobilen Flash-Player gezeigt, wohin die Reise im mobilen Web geht, hin zu **HTML5**. Das **Mobile Web** zählt längst zu einem wichtigen Ökosystem und wird weiter wachsen, denn jedes Smartphone hat einen Browser integriert und damit ist die Zielgruppe für mobile Webanwendungen die größte überhaupt.

Die **Mobile Developer Conference (MDC)** hat sich zum Ziel gesetzt, aktuelles Entwicklerwissen für mobile Plattformen zu vermitteln. Deswegen spiegelt das Konferenzprogramm, mit über 30 Sessions, die aus unserer Sicht wichtigsten Ökosysteme wie Android, iOS und Windows Phone, wieder. Im Track „**Trends**“ beleuchten unsere Sprecher **aktuelle Marktthemen** und zeigen, wie Entwickler darauf reagieren können. Sowohl Einsteiger, aber auch Entwickler für eine Plattform, finden hier ein breites Weiterbildungsangebot.

Ich freue mich, Sie auf der **Mobile Developer Conference (MDC)** vom 13.-14. Februar 2012 in Hamburg zu begrüßen.



Markus Stäuble
Content Manager MDC



Markus Stäuble

Markus Stäuble | Chefredakteur mobile-developer

Markus Stäuble ist freier Berater für mobile Projekte. Davor war er in diversen Beratungsfunktionen tätig, u.a. als CTO bei einem IT- und Webdienstleister. Sein Schwerpunkt liegt auf der technischen Architektur von Webanwendungen und der Bewertung von neuen Technologien. Im Zuge dieser Bewertung hat er seine Leidenschaft für mobile Plattformen entdeckt. Diese Leidenschaft lebt er inzwischen als Chefredakteur der mobile-developer bei der Neuen Mediengesellschaft Ulm mbH aus. Sein Wissen gibt er gerne auf Konferenzen weiter. Markus Stäuble ist Autor des Buchs „Programmieren für iPhone und iPad“.



Alexander Schulze

Alexander Schulze | Founder jWebSocket

Alexander Schulze ist seit über 20 Jahren Software-Entwickler und IT-Consultant. Seine Erfahrungen basieren auf der Realisierung einer Vielzahl internationaler und Branchen übergreifender Software-Projekte. Er ist Ausbilder für Fachinformatiker und Certified Scrum Master. Alexander Schulze hat bereits mehrere Bücher und Fachartikel zu EDV-Themen veröffentlicht und ist als Sprecher auf internationalen Konferenzen aktiv. Er ist Gründer des jWebSocket Frameworks und betreut zur Zeit einen Weltmarktführer für Computerkomponenten. Dort ist er verantwortlich für die eingesetzten Web-/Kommunikations-Technologien und Datenbanken.

Mobile Developer Conference 13.02.2011

	Android	Windows Phone	Trends
09.00 – 10.00	Keynote – Wie Ihre App nicht im digitalen Müllmeier landet tba		
10.30 – 11.30	Android 4.0 – ICS im Detail René Scholze	Einstieg in die Windows Phone Entwicklung tba	Mobile Crossplatform Development Robert Virkus
11.30 – 12.30	Portierung auf ICS Janusz Leidgens	Ein starker Rückhalt – .NET als Backendtechnologie David Tielke	Apple Push Notification Service nutzen Kurt Salman
13.30 – 14.30	Android Testautomatisierung mit Robotium Daniel Knott	Spieleentwicklung für Windows Phone tba	Augmented Reality Martin Adam
14.30 – 15.30	Hardwareerweiterungen für Android Miroslav Simudvarac	Location Based Services für Windows tba	iOS Toolkit – iOS UI Development made easy Jens Meder
16.00 – 17.00	SQLite und ORM mit Android Markus Junginger	Datenhaltung in Windows Phone-Apps tba	Realtime Webapps und NFC Alexander Schulze
17.00 – 18.00	Testgetriebene Entwicklung mit Android Michael Wagner	Rapid Prototyping für Windows Phone tba	Titanium Mobile Marcus Ross
ab 18.30	Entwickler-Workshop zur Verwendung von Git Tobias Günther	Mobile Monday Thema: Trends des Mobile World Congress 2012	

Mobile Developer Conference 14.02.2011

	iOS	Mobile Web	Trends
09.00 – 10.00	Non-Game iPad App mit Unity3D Tilman Reiff	HTML5 – Traum oder Wirklichkeit? Vincent Hildebrandt	Plattformübergreifende Entwicklung für mobile Endgeräte Sven Tissot, Simon Oberländer
10.30 – 11.30	Storyboards Dr. Dirk Koller	Plattformübergreifender Hardwarezugriff mit Apache Callback Marcus Ross	Sprache zur Steuerung von Apps tba
11.30 – 12.30	Hardwareerweiterungen für iOS Michael Gralak	JavaScript Databinding mit jQuery Mobile Tobias Bosch, Stefan Scheidt	OpenDDR: Lasst uns Mobile Inhalte gemeinsam optimieren Werner Keil
13.30 – 14.30	Testen von iOS-Apps Stefan Munz	Widget-Entwicklung für jQuery Mobile Ralf Enderle	Ein Pushservice ist ein Pushservice ist ein Pushservice Ekkehard Gentz
14.30 – 15.30	Verteilung von Apps per „Over the Air“ Andreas Oetjen	Webmagazine erstellen Alexander Ebner	Effektive Crossplattform-entwicklung mit Ruby Björn Jensen
16.00 – 17.00	Appearance mit iOS 5 Ivo Wessel		Mobile Gamification Tim Czubayko
17.00 – 18.00	Keynote – Von kleinen Apps zu großen Produkten Alexander Schulze		

Mobile Developer Conference 13. Februar 2012

09.00 – 10.00

Keynote

Wie Ihre App nicht im digitalen Müllmeier landet tba

Die Anzahl der unterschiedlichen Apps in den diversen App Stores steigt stetig an. Dies gilt unabhängig von den jeweiligen mobilen Plattformen. Vielen Entwicklern ist gar nicht bewusst, dass eine große Zahl der Apps nur einmal nach der Installation verwendet wird und danach nicht mehr. Warum ist das so und wie kann das be-

reits zur Konzeptions- und Entwicklungsphase vermieden werden? Diese Keynote zeigt auf, welche Elemente notwendig sind, um Apps zu erstellen, die auch mehr als nur einmal von den Benutzern verwendet werden. Der Referent blickt auf eine langjährige Zusammenarbeit mit großen Unternehmen zurück. Lernen Sie von seinen

10.00 – 10.30

Kaffeepause

10.30 – 11.30

Android

Android 4.0 – ICS im Detail René Scholze

Mit Android 4.0 (Ice Cream Sandwich) steht ein neues Major-Release der mobilen Plattform zur Verfügung. Die Version bringt viele Neuerungen sowohl für Anwender als auch für Entwickler mit sich. Was Konzepte wie Android Beam, Wi-Fi Direct oder die Calendar API und Social API für App-Entwickler bedeutet, zeigt diese Session.

Windows Phone

Einstieg in die Windows Phone Entwicklung tba

Die Anzahl an verfügbaren Geräten für Windows Phone ist durch den Einstieg von Nokia gestiegen. Für Unternehmen und Entwickler wird die Plattform damit noch interessanter. Was ist notwendig, um für Windows Phone eigene Apps zu entwickeln?

11.30 – 12.30

Android

Portierung auf ICS Janusz Leidgens

Die neue Version von Android – 4.0 – steht zur Verfügung. Nur was passiert mit den alten Apps, die vor Ice Cream Sandwich entwickelt wurden? Wie wird eine App für Android 4.0 und gleichzeitig für niedrigere Version entwickelt, ohne den Code mit komplizierten Konstrukten zu überfrachten. Was ist bei einer Migration zu beachten?

Windows Phone

Ein starker Rückhalt – .NET als Backendtechnologie David Tielke

Das .NET-Framework bietet eine umfangreiche Lösung für das Backend moderner Apps, welches mit Webservices von nahezu jeder mobilen Plattform genutzt werden kann. Wir entwickeln in dieser Session eine Beispiel-App mit .NET als Backend und Phone 7 sowie Windows 8 als Clientplattform. Dabei stehen Konzepte und Architekturmöglichkeiten dieser Technologien im Vordergrund.

12.30 – 13.30

Mittagspause

13.30 – 14.30

Android

Android Testautomatisierung mit Robotium Daniel Knott

Für Unternehmen ist es wichtig, gute und funktionale Apps mit hoher Qualität in die Stores der Anbieter zu bringen. Durch die starke Diversifizierung und Fragmentierung des Android Marktes werden Teams vor eine besondere Herausforderung gestellt. Diese Session gibt einen Einblick auf das Testframework Robotium. Robotium simuliert User-Interaktionen auf einem Android Gerät.

Windows Phone

Spieleentwicklung für Windows Phone tba

Spiele sind einer der großen Wachstumsmärkte im mobilen App-Sektor, unabhängig von der betreffenden mobilen Plattform. Auch für das Windows Phone stehen reichhaltige APIs für die Spieleentwicklung zur Verfügung. Welche das sind und wie man damit effizient entwickelt, zeigt diese Session.

14.30 – 15.30

Android

Hardwareerweiterungen für Android Miroslav Simudvarac

Mit dem Open ADK steht Android-Entwicklern ein Framework für die Hardwareentwicklung mit Android zur Verfügung. Die Ansteuerung der Hardware erfolgt über den universellen USB-Port. Da viele Geräte solch einen Port besitzen, sind Erweiterungen keine Grenzen gesetzt. Schritt für Schritt wird gezeigt, wie das Open ADK eingesetzt werden kann.

Windows Phone

Location Based Services für Windows tba

Die Position des Smartphone-Benutzers ist eine wichtige Information. Breiten- und Längengrad alleine machen aber noch keine App. Diese Daten müssen verknüpft und visualisiert werden. Welche Möglichkeiten bietet hierfür Windows Phone und wie können diese in eigenen Apps genutzt werden?

15.30 – 16.00

Kaffeepause

16.00 – 17.00

Android

SQLite und ORM mit Android Markus Junginger

Die Anforderungen an Android Applikationen steigen kontinuierlich. Auch die Datenhaltung wird komplexer, und immer mehr Entwickler nutzen daher die interne Android-Datenbank SQLite. Die Session gibt einen Überblick über SQLite und die dazugehörigen Android APIs. Komfortabler wird es mit ORM (objekt-relationale Mapping): ORM erlaubt eine objekt-orientierte Nutzung der Datenbank.

Windows Phone

Datenhaltung in Windows Phone-Apps tba

Die meisten Apps verarbeiten Daten. Häufig müssen diese Daten das Beenden der App überdauern. Entwickler brauchen deswegen Möglichkeiten, um App-Daten persistent zu speichern. Wie Sie Daten unter Windows Phone speichern und wiederherstellen zeigt diese Session.

17.00 – 18.00

Android

Testgetriebene Entwicklung mit Android Michael Wagner

Nach der Devise „Test First“ kann man sehr gut Android Apps entwickeln. Neben den Boardmitteln, die Google seinem Betriebssystem bereitstellt, gibt es noch eine Vielzahl an Helfertools, die das testgetriebene Entwickeln unterstützen. Außerdem ermöglichen diverse Tools die Techniken von Behaviour Driven Testing, welche die Tests aus Userperspektive und als lesbare Testcases generieren.

Windows Phone

Rapid Prototyping für Windows Phone tba

Der Mythos vom Entwickeln ohne Code existiert weiterhin. Auch Windows Phone bietet entsprechende Werkzeuge, die die App ohne Implementierung versprechen. Wie weit diese Tools sind und ob diese für die Praxis ausreichen, zeigt diese Session.

ab 18.30

Android

Entwickler-Workshop zur Verwendung von Git Tobias Günther

Programmübersicht

Erfahrungen und verwenden Sie seine Tipps, damit Ihre App nicht im digitalen Mülleimer landet sondern eher in den Hitlisten der diversen App Stores.

Kaffeepause

Trends

Mobile Crossplatform Development Robert Virkus

Die Möglichkeiten plattformübergreifender Applikationsentwicklung waren nie so vielfältig wie heute. Dabei werden jedoch die Grenzen und Risiken der verschiedenen Herangehensweisen gerne ausgeblendet. Erfahren Sie in diesem Vortrag, weshalb das Konzept „Develop Once, Deploy Anywhere“ in den meisten Fällen nicht aufgehen kann.

Trends

Apple Push Notification Service nutzen Kurt Salman

Mit dem APN steht eine Möglichkeit zum Senden von Push-Nachrichten an Apps zur Verfügung. Die Auslieferung der Nachricht passiert durch einen Apple-Server. Diesem muss aber die Nachricht zuvor gesendet werden. Welche Serverkomponenten werden hier benötigt? Die Session erläutert, was Sie alles benötigen, um selbst Push-Nachrichten an Ihre App senden zu können.

Mittagspause

Trends

Augmented Reality Martin Adam

Die Visualisierung von Breiten- und Längengrad gehört inzwischen zum Standardwerkzeug eines App-Entwicklers. Anwender fordern inzwischen mehr – die Technik kann es auch. Mit Augmented Reality ist es möglich, die Technik mit der Realität zu verbinden. Welche Möglichkeiten zur Verfügung stehen und wie diese in eigenen Apps verwendet werden können erfahren Sie in dieser Session.

Trends

iOS Toolkit – iOS UI Development made easy Jens Meder

Das iOS Toolkit bietet dem Entwickler einen objektorientierten Zugriff auf die C-basierte Core Graphics / Quartz API. Neben einem Brush-Konzept zur einfachen Nutzung von Farben, Gradients und Bildern bietet das Toolkit verschiedene Views zum Aufbau komplexer Controls. Neben Möglichkeiten und Einsatzgebieten werden auch allgemeine Aspekte zum Thema Mobile UI Design diskutiert.

Kaffeepause

Trends

Realtime Webapps und NFC Alexander Schulze

Das Web wird immer mehr zum „Echtzeit“-Web. Diese Session gibt eine praktische Einführung in die Entwicklung von Cross-Platform Real-Time Web-Apps mit „Sencha Touch“, „ExtJS“ und „jQueryWebSocket“. Wie man als Entwickler NFC- und SmartCard-Technologien in seine Lösungen integriert. Am Beispiel von real-time Charting und Monitoring wird die Architektur mobiler Echtzeit-Apps demonstriert.

Trends

Titanium Mobile Marcus Ross

Mittels des OpenSource-Tools „Titanium Mobile“ und Javascript werden native Anwendungen für diverse mobile Plattformen erstellt. Durch JavaScript entfällt eine steile Lernkurve wie in der klassischen App-Entwicklung. Dabei wird nicht in HTML5 entwickelt, sondern die UI-Komponenten der Plattform genutzt. Am Schluss steht eine App zur Verfügung, die sowohl unter Android wie auch iOS läuft.

Trends

Mobile Monday – Thema: Trends des Mobile World Congress 2012

09.00 – 10.00

10.00 – 10.30

10.30 – 11.30

11.30 – 12.30

12.30 – 13.30

13.30 – 14.30

14.30 – 15.30

15.30 – 16.00

16.00 – 17.00

17.00 – 18.00

ab 18.30

Unsere Referenten



Daniel Knott,
Manager Quality Assurance,
XING AG



David Tielke,
Softwareentwickler,
uniserve GmbH



Janusz Leidgens,
Softwareentwickler,
Kupferwerk GmbH



Jens Meder,
UI Designer & Developer,
ERGO SIGN GmbH



Kurt Salman,
Inhaber,
codesalman
Webentwicklung



Marcus Ross,
IT- / BI-Berater,
Zahlenhelfer
Consulting



Markus Junginger,
Chief Android,
greenrobot



Martin Adam,
Geschäftsführer,
mCRUMBS GmbH



Michael Wagner,
Mobile-Entwickler,
Silpion IT Solutions



Miroslav Simudvarac,
CEO,
Simvelop GmbH



René Scholze,
Softwareentwickler,
digitalmobil GmbH
& Co. KG



Robert Virkus,
CEO,
Enough Software



Abendveranstaltung

13. Februar 2012

ab 18.30 Uhr
im Radisson Blu Hotel Hamburg

Thema: Trends des
Mobile World Congress 2012

Weitere Infos und Anmeldung
www.mobile-monday.de

Mobile Developer Conference 14. Februar 2012

09.00 – 10.00

iOS

Non-Game iPad App mit Unity3D Tilman Reiff

Anhand einer interaktiven 3D-Produktvisualisierung für das iPad wird gezeigt, wie die Multiplattform-Entwicklungsumgebung Unity3D auch außerhalb der Spieleentwicklung eingesetzt werden kann. Technische Details der Umsetzung werden erläutert. Von der Entwicklung mit Unity3D, Programmierung des Object-Viewers, Integration von UIKit-Interfaceelementen bis zur Portierung fürs iPhone.

Mobile Web

HTML5 – Traum oder Wirklichkeit? Vincent Hildebrandt

Nicht zuletzt durch die Entscheidung von Adobe, den mobilen Flash-Player nicht mehr weiterzuentwickeln, ist HTML5 wichtiger denn je. Können mit HTML5 wirklich alle Anwendungsfälle im mobilen Web abgedeckt werden? Wo sind die Grenzen und welche Weiterentwicklung braucht es noch? Was bedeutet HTML5 im Entwickleralltag und welche Endgeräte können angesprochen werden?

10.00 – 10.30

Kaffeepause

10.30 – 11.30

iOS

Storyboards Dr. Dirk Koller

Die in iOS 5 eingeführten Storyboards erlauben das Modellieren des App-Workflows in Xcode. Dies führt neben besserer Übersicht und Code-Ersparnis zu einem deutlich flotteren Arbeitsablauf, der durch neue Features im Bereich der Tabellenzellen noch ergänzt wird. Der Vortrag stellt das Arbeiten mit den neuen Storyboards am praktischen Beispiel vor.

Mobile Web

Plattformübergreifender Hardwarezugriff mit Apache Callback Marcus Ross

Bei plattformübergreifender Entwicklung geht es nicht nur um eine übergreifende Benutzeroberfläche, sondern auch um übergreifende Funktionalität. Damit steht der Entwickler vor der Herausforderung, gewisse Hardwareelemente unabhängig von der Plattform anzusprechen, zum Beispiel die Kamera. Mit Apache Callback steht hierfür ein JavaScript-Framework zur Verfügung.

11.30 – 12.30

iOS

Hardwareerweiterungen für iOS Michael Gralak

Das iOS Device, ein kleiner Alleskönner mit der richtigen App zur richtigen Zeit. Nicht alle Anforderungen können softwareseitig gelöst werden. In diesen speziellen Fällen kommen iOS Accessories ins Spiel. Dieser Vortrag entmystifiziert die kleinen Hardware-Extensions und gibt einen Einstieg in den Entwicklungsvorgang von der Platine bis zur dazugehörigen App.

Mobile Web

JavaScript Databinding mit jQuery Mobile Tobias Bosch, Stefan Scheidt

JavaScript-Clients sind wichtiger Bestandteil des Mobile Computings. Die wart- und testbare Entwicklung ist aber eine Herausforderung. Data Binding erleichtert das Unterfangen durch die klare Trennung von Anwendungscode und UI und vereinfacht den Code dadurch. Der Vortrag erläutert das Konzept und die Vorteile an einem Beispiel unter Einsatz von AngularJS und jQuery Mobile.

12.30 – 13.30

Mittagspause

13.30 – 14.30

iOS

Testen von iOS-Apps Stefan Munz

Bei Desktop- und Webapps gehört das Testen längst zum Standard. Auch im mobilen Sektor ist es wichtiger Projektbestandteil. Nur wie testet man effizient seine iOS-Apps – am besten noch automatisiert? Die Session blickt auf die Praxis und zeigt, wie Sie selbst Ihre iOS-Apps testen können.

Mobile Web

Widget-Entwicklung für jQuery Mobile Ralf Enderle

jQuery Mobile hat sich als Framework für mobile Websites etabliert. jQuery Mobile bietet einen Plugin-Mechanismus, über den sich eigens erstellte UI-Widgets in das core framework einbinden lassen. Erfahren Sie die Konzepte dahinter und lernen Sie die Fallstricke kennen. Die Session zeigt praxisnah, wie Sie Plugins selbst entwickeln und mit der Community teilen können.

14.30 – 15.30

iOS

Verteilung von Apps per „Over the Air“ Andreas Oetjen

Vor der Auslieferung einer App möchte der Entwickler – häufig auch der Auftraggeber – diese auf einem Endgerät testen. Mit den Ad Hoc Profilen steht ein Mechanismus ohne App Store zur Verfügung. Die „Over the Air Distribution“ ist eine komfortable Alternative. Was Sie brauchen, um selbst Apps mit diesem Mechanismus zu verteilen, lernen Sie in dieser Session.

Mobile Web

Webmagazine erstellen Alexander Ebner

Das Tablet hat sich längst als Gerät durchgesetzt und viele Webseiten werden auf diesen Geräten gelesen. Um dem Benutzer ein entsprechendes Leseerlebnis zu bieten, müssen die HTML-Seiten aber entsprechend aufbereitet werden. Am besten mit HTML5 und CSS3. Diese Session zeigt, wie aus normalen Webseiten, innovative Webmagazine werden.

15.30 – 16.00

Kaffeepause

16.00 – 17.00

iOS

Appearance mit iOS 5 Ivo Wessel

Der letzte Schliff für den ersten Eindruck. Die neuen UIKit-Möglichkeiten – Stichwort „Custom Appearance“ – bieten neue und ausgesprochen bequeme Möglichkeiten, Applikationen ein einheitliches

Gesicht zu verleihen. Der Vortrag zeigt Tipps und Tricks, um mit wenigen Handgriffen ein Corporate Design für Apps zu realisieren, das auch hohen Ansprüchen an Gestaltung und Optik gerecht wird.

17.00 – 18.00

Keynote

Von kleinen Apps zu großen Produkten Alexander Schulze

Eine mobile App ist häufig Bestandteil eines größeren IT-Projektes. Die App muss sich in den Gesamtkontext der Unternehmens-IT in-

tegrieren. Hier geht es dann um Plattformen, Services und Protokolle. Ein Blick über den Tellerrand ist wichtig. Blicken wir gemein-

Programmänderung vorbehalten

Kooperationspartner:

dotnetpro



freelancermat

mobile DEVELOPER

mm MOBILEMONDAY

Programmübersicht

Trends

Plattformübergreifende Entwicklung für mobile Endgeräte Sven Tissot, Simon Oberländer

Am Praxis-Beispiel der Realisierung einer Anwendung zur Steuerung von Haushaltsgeräten haben wir gängige Entwicklungsumgebungen für mobile Anwendungen untersucht und bewertet. Der Vortrag stellt die Vor- und Nachteile der verschiedenen Entwicklungsumgebungen vor und bewertet bzgl. Produktivität und Qualität.

Kaffeepause

Trends

Sprache zur Steuerung von Apps tba

Spätestens mit Siri, ist die Sprache als Steuerung von Apps angekommen. Aber nicht nur Apple hat hier Lösungen. Welche Produkte und Frameworks existieren am Markt und wie kann auf Sprache in Apps reagiert werden? Welche Hardware ist notwendig und welche Kosten entstehen für Entwickler und Anwender?

Trends

OpenDDR: Lasst uns Mobile Inhalte gemeinsam optimieren Werner Keil

Das Wachstum an Mobilien Geräten, die den Markt geradezu überschwemmen, erleben wir Tag für Tag. Die Spezifikation jedes Einzelnen genau zu verfolgen, ist ein Knochenjob. Diese Mühe kann reduziert werden, wenn zur Verbesserung der Device Description Repository – kurz OpenDDR – beigetragen wird und Anwender dieses selbst verwaltet können.

Mittagspause

Trends

Ein Pushservice ist ein Pushservice ist ein Pushservice Ekkehard Gentz

Da es keine Norm gibt, unterscheiden sich die Services der verschiedenen Plattformen in der Funktionalität, den daraus resultierenden Workflows und der zugesicherten QoS. Die Session betrachtet die Abläufe detailliert und geht auf Fragen zur Datenübertragung (Payload), Benachrichtigungen (Notifications) und mehr ein. Außerdem werden Alternativen aufgezeigt.

Trends

Effektive Crossplattformentwicklung mit Ruby Björn Jensen

Nativ oder Plattformübergreifend? So schön die Vorstellung auch ist, so ernüchternd kann die Realität der Entwicklung von Applikationen mit Crossplattform-Umgebungen sein. Anhand eines Beispielprojektes werden die Möglichkeiten und Grenzen von Rhomobile aufgezeigt, als auch die Chancen, die der Einsatz dieses Frameworks bietet. Plattformübergreifende Entwicklung mit Ruby.

Kaffeepause

Trends

Mobile Gamification Tim Czubayko

Unter dem Begriff Mobile Gamification wird der Trend zur Schaffung von Anreizen zur Kundenbindung/-animerung beschrieben. Diese Session gibt eine Einführung in das Thema und zeigt wie das Prinzip von virtuellen Belohnungen nutzbringend eingesetzt werden kann.

sam auf die Herausforderungen, um am Ende Ideen für eine langfristig, tragfähige Strategie in der App-Entwicklung zu haben.

09.00 – 10.00

10.00 – 10.30

10.30 – 11.30

11.30 – 12.30

12.30 – 13.30

13.30 – 14.30

14.30 – 15.30

15.30 – 16.00

16.00 – 17.00

17.00 – 18.00

Unsere Referenten



Alexander Ebner,
Software Engineer,
FTI Touristik GmbH



Andreas Oetjen,
Gründer,
belox Software
GmbH



Björn Jensen,
Agile Coach,
Silpion IT-Solutions
GmbH



Dr. Dirk Koller,
Freier iPhone/iPad-
Entwickler und Autor



Ekkehard Gentz,
Software Architekt,
Gentz-Software



Ivo Wessel,
Geschäftsführer,
iCode Company



Michael Gralak,
Software Engineer,
BURY Technologies



Ralf Enderle,
Senior Software-
Engineer,
eXXcellent solutions



Simon Oberländer,
Software-
Entwickler,
pdv TAS GmbH



Sven Tissot,
Software-Architekt,
pdv TAS GmbH



Tilman Reiff,
Creative Technical
Director,
Büro für Brauch-
barkeit



Tim Czubayko,
Geschäftsführer,
meetive UG



Tobias Bosch,
Senior Consultant,
OPITZ CONSULTING
GmbH



**Vincent
Hildebrandt**,
Senior Consultant,
emotion touch
GmbH



Werner Keil,
Inhaber,
Creative Arts &
Technologies