

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  
€ 799,-

zzgl. MwSt.

#### Referenten (u.a.):



**Ekkehart Gentz,**  
Software Architekt,  
Gentz-Software



**Ivo Wessel,**  
Geschäftsführer,  
iCode Company



**Jeff Haynie,**  
Co-founder und  
CEO, Appcelerator  
Inc.



**Markus Junginger,**  
Chief Android,  
greenrobot



**Robert Virkus,**  
CEO,  
Enough Software



**Werner Keil,**  
Inhaber,  
Creative Arts &  
Technologies

mobile-developer-conference.de



mdc\_conference

## Grußwort

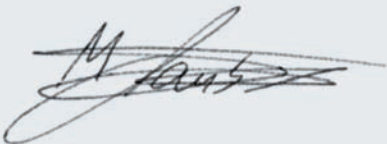
### Profiwissen für den Projekteinsatz auf der **MDC – Mobile Developer Conference** 13.–14. Februar 2012, Radisson Blu Hotel Hamburg

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 – Transform your Customer Relationships through Mobile: A Lesson from the World's Biggest Brands   Jeff Haynie		
10.30 – 11.30	Android 4.0 – ICS im Detail   René Scholze	Best Practice – Geld verdienen mit Windows Phone   Gordon Breuer	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	Multiplayer Spiele auf Phones   Tom Wendel	Augmented Reality im Überblick   Martin Adam
14.30 – 15.30	Hardwareerweiterungen für Android   Miroslav Simudvarac	Augmented Reality mit Windows Phone   Gordon Breuer	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   Tam Hanna	Realtime Webapps und NFC   Alexander Schulze
17.00 – 18.00	Testgetriebene Entwicklung mit Android   Michael Wagner	Datenvisualisierung für Windows Phone   Mohamed Iyad Tamer Agha	Titanium Mobile   Marcus Ross
ab 18.30	Moderne Versionskontrolle mit Git – Theorie und Praxis für Einsteiger   Tobias Günther	Mobile Monday: Trends des Mobile World Congress 2012	Night-Coding Session   Ivo Wessel

## Mobile Developer Conference 14.02.2011

	iOS	Mobile Web	Trends
09.00 – 10.00	MapKit und Core Location   Ortwin Gentz	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   Reimund Schmalld, Ivo Wessel
11.30 – 12.30	Hardwareerweiterungen für iOS   Michael Gralak	JavaScript Databinding mit jQuery Mobile   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**

## Transform your Customer Relationships through Mobile: A Lesson from the World's Biggest Brands Jeff Haynie

80% of mobile apps are used only once, then abandoned. Why is that? And how can you prevent it from happening? In this session, Appcelerator will reveal the 4 key elements required to create suc-

cessful mobile applications that transform customer relationships: increasing reach, deepening engagement, driving loyalty and expanding monetization. Discussions of world's largest brands,

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**

### Best Practice – Geld verdienen mit Windows Phone Gordon Breuer

Windows Phone ist eine neue Plattform, welche stetig neue User begeistern kann und konstant an Marktanteil gewinnt. René Schulte vermittelt in dieser Session, wie man am besten Geld mit Windows Phone Apps verdienen kann. Er präsentiert die möglichen Konzepte und Vermarktungstechniken und stellt die Resultate auch aus seiner eigenen Erfahrung vor.

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 Konstrukturen 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**

### Multiplayer Spiele auf Phones Tom Wendel

Spiele zu spielen macht Spaß! Deshalb tun wir das auch auf den unterschiedlichsten Devices. Bei Xbox oder dem PC ist ein Multiplayer Modus kein Problem; diese Funktion jedoch vermissen wir bei den meisten Handy-Spielen. Denn Telefone sind ganz anderen Bedingungen unterlegen als fest installierte Maschinen. Diese Session zeigt, wie man Spiele dennoch dafür konstruieren kann.

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**

### Augmented Reality mit Windows Phone Gordon Breuer

Augmented Reality ist eine neue, faszinierende Technologie, welche für die Interaktion mit mobilen Geräten völlig neue Möglichkeiten bietet. Die Session vermittelt die Hintergründe von Augmented Reality und zeigt, wie man Augmented Reality Apps für Windows Phone entwickelt.

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 Tam Hanna

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**

### Datenvisualisierung für Windows Phone Mohamed Iyad Tamer Agha

Visualisierung von Daten ist ein essenzieller Bestandteil vieler mobilen Applikationen. In dieser Session wird anhand von diversen Beispielen gezeigt, wie mit Hilfe von vorhandenen Open Source Bibliotheken ansprechende Diagramme unter Windows Phone 7 erstellt werden können.

ab 18.30

### Moderne Versionskontrolle mit Git – Theorie und Praxis für Einsteiger Tobias Günther

### Mobile Monday: Trends des Mobile World Congress 2012

## Programmübersicht

such as NBC and Kellogg's, have "cracked the code" creating world-class customer experiences.

### 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 im Überblick 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 „jQuery Mobile“. 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.

#### Night-Coding Session Ivo Wessel

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,  
ERGOSIGN 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



**Mohamed Iyad Tamer Agha**,  
Senior mobile developer,  
Immobilien Scout GmbH



**René Scholze**,  
Softwareentwickler,  
digitalmobil GmbH & Co. KG



**Gordon Breuer**,  
.NET-Developer for  
Web-Applications & Windows Phone



**Robert Virkus**,  
CEO,  
Enough Software



**Tom Wendel**,  
Developer Evangelist,  
Microsoft  
Deutschland GmbH



[www.mobile-monday.de](http://www.mobile-monday.de)

13. Februar  
2012  
Abendveranstaltung

# Mobile Developer Conference 14. Februar 2012

09.00 – 10.00	<p><b>iOS</b> <b>MapKit und Core Location</b> Ortwin Gentz</p> <p>Ein Überblick über MapKit und CoreLocation. In einer Beispiel-App wird die Integration von MapKit und Core Location gezeigt und beschrieben, wie man diverse Tücker am besten umschiffen kann. Reverse und Forward Geocoding erlauben die Verknüpfung der Realität mit Objekten auf der Karte. Allerdings sind auch hier einige Fallstricke zu beachten.</p>	<p><b>Mobile Web</b> <b>HTML5 – Traum oder Wirklichkeit?</b> Vincent Hildebrandt</p> <p>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?</p>
10.00 – 10.30	<b>Kaffeepause</b>	
10.30 – 11.30	<p><b>iOS</b> <b>Storyboards</b> Dr. Dirk Koller</p> <p>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.</p>	<p><b>Mobile Web</b> <b>Plattformübergreifender Hardwarezugriff mit Apache Callback</b> Marcus Ross</p> <p>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.</p>
11.30 – 12.30	<p><b>iOS</b> <b>Hardwareerweiterungen für iOS</b> Michael Galak</p> <p>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.</p>	<p><b>Mobile Web</b> <b>JavaScript Databinding mit jQuery Mobile</b> Stefan Scheidt</p> <p>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.</p>
12.30 – 13.30	<b>Mittagspause</b>	
13.30 – 14.30	<p><b>iOS</b> <b>Testen von iOS-Apps</b> Stefan Munz</p> <p>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.</p>	<p><b>Mobile Web</b> <b>Widget-Entwicklung für jQuery Mobile</b> Ralf Enderle</p> <p>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.</p>
14.30 – 15.30	<p><b>iOS</b> <b>Verteilung von Apps per „Over the Air“</b> Andreas Oetjen</p> <p>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.</p>	<p><b>Mobile Web</b> <b>Webmagazine erstellen</b> Alexander Ebner</p> <p>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.</p>
15.30 – 16.00	<b>Kaffeepause</b>	
16.00 – 17.00	<p><b>iOS</b> <b>Appearance mit iOS 5</b> Ivo Wessel</p> <p>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.</p>	
17.00 – 18.00	<p><b>Keynote</b> <b>Von kleinen Apps zu großen Produkten</b> Alexander Schulze</p> <p>Eine mobile App ist häufig Bestandteil eines größeren IT-Projektes. Die App muss sich in den Gesamtkontext der Unternehmens-IT integrieren. Hier geht es dann um Plattformen, Services und Protokolle. Ein Blick über den Tellerrand ist wichtig. Blicken wir gemein-</p>	<p>tieren. Hier geht es dann um Plattformen, Services und Protokolle. Ein Blick über den Tellerrand ist wichtig. Blicken wir gemein-</p>

Programmänderung vorbehalten

Kooperationspartner:



## 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 Reimund Schmal, Ivo Wessel

Spätestens mit Siri ist die Sprachbedienung im Mobiltelefon und bei der Steuerung von Apps angekommen. Im Rahmen diese Vortrages wird über aktuelle Entwicklungen und neue sprach-gesteuerte Apps in den verschiedenen Stores berichtet. Anhand einer Museums-App wird gezeigt, wie sowohl die Spracherkennung als auch die Sprachausgabe z.B. über das Nuance SDK i. d. App integriert werden kann.

### 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



**Ortwin Gentz,**  
Geschäftsführer,  
FutureTap GmbH



**Ivo Wessel,**  
Geschäftsführer,  
iCode Company



**Michael Gralak,**  
Software Engineer,  
BURY Technologies



**Ralf Enderle,**  
Senior Software-  
Engineer,  
eXXcellent solutions



**Reimund Schmal,**  
Sales Director, NUANCE  
COMMUNICATIONS  
Germany GmbH



**Simon Oberländer,**  
Software-  
Entwickler,  
pdv TAS GmbH



**Sven Tissot,**  
Software-Architekt,  
pdv TAS GmbH



**Tam Hanna,**  
Entwickler,  
Tamoggemon



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



**Tim Czubayko,**  
Geschäftsführer,  
meetime UG



**Werner Keil,**  
Inhaber, Creative  
Arts & Technologies

# Anmeldung Mobile Developer Conference

Teilnahme an:



Ja, ich bestelle ein:

- 2-Tages-Ticket | 13.-14. Februar 2012**  
zum Preis von € 799,- zzgl. MwSt.
- 1-Tages-Ticket | 13. Februar 2012**  
zum Preis von € 599,- zzgl. MwSt.
- 1-Tages-Ticket | 14. Februar 2012**  
zum Preis von € 599,- zzgl. MwSt.

Kennenlern-Abo

mobileDEVELOPER

## 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](mailto:kongressinfo@nmg.de) oder eine Mitteilung in Textform (Fax, Brief) an die vorstehend genannte Adresse.

## Anmeldung

Per Fax:

+49 (0)89 74 117-448

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 amiamo zu zahlen. Die Stornierung hat schriftlich (per EMail) an [amiamo GmbH](mailto:amiamo GmbH), [support@amiamo.com](mailto:support@amiamo.com), zu erfolgen. Die Benennung eines Ersatzteilnehmers ist jederzeit kostenlos möglich.

#### 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](mailto:kongressinfo@nmg.de) oder eine Mitteilung in Textform (Fax, Brief) an uns.

Kooperationspartner:

mobile zeitgeist

PEARSON

projektwerk

webDEVELOPER

WEBSTANDARDS  
MAGAZIN