

# iPhone

# Die Entwickler- und Business-Konferenz für iPhone und iPod touch developer conference

## Business Day | 9. Dezember 2008

09:15 - 10:15	<b>Intro</b> Begrüßung und Eröffnungsk keynote: <b>Wer braucht die nächsten 2.000 Apps? Ein Marktbericht</b>   Tilman Hampl Wer sind die Hits im App Store, welche Applikationen setzen den Trend? Wertvolle Infos zu Apple's Verkaufsplattform.
10:15 - 11:00	<b>Mobile Usability</b>   Michael Hülskötter Was macht das Apple-Smartphone zum nützlichen Wegbegleiter in (fast) allen Lebenssituationen? Die unterbrechungsfreie Internetverbindung, die integrierte GPS-Funktion oder der Safari-Browser?
11:00 - 11:15	<b>Kaffeepause</b>
11:15 - 12:00	<b>Case Study 1 Mobiles Projektmanagement mit „Things“</b>   Werner Jaineck Die Entwicklungsgeschichte von „Things“, einer der erfolgreichsten Aufgabenverwalter für den Mac und das iPhone. Teamwork, Konzeption, Gestaltung, Programmierung, Marketing - und die nötige Portion Glück.
12:00 - 12:45	<b>Case Study 2 Social-Media-Anwendungen auf dem iPhone</b>   Michael Hülskötter Flickr, Facebook, Twitter, Xing und YouTube sind die bekanntesten Vertreter des Social-Media-Kosmos. Stets geht es dabei um die virtuelle Vernetzung mit anderen Web-Anwendern – mobiler Zugriff mit dem iPhone.
12:45 - 14:00	<b>Mittagspause</b>
14:00 - 14:45	<b>Case Study 3 iPhone in der Lehre</b>   Prof. Dr. André Bresges Die Integration von iPhone und iPod in existierende e-learning Plattformen bietet einen Weg, das Studierenerlebnis zeitlich und räumlich zu flexibilisieren. Zwei Modellprojekte an der Universität Köln im Portrait.
14:45 - 15:30	<b>Case Study 4 iPhone im Cross-Media-Einsatz bei kicker online</b>   Manuel Kröppelt kicker online entwickelte eine iPhone-Applikation, die das völlig veränderte Usability-Konzept des iPhones berücksichtigt und Inhalte wie Livescores, Tabellen, Videos und aktuelle News optimal auf Apples Endgerät darstellt.
15:30 - 16:00	<b>Kaffeepause</b>
16:00 - 16:45	<b>Case Study 5 Geld verdienen mit iPhone-Lösungen</b>   Björn Behrendt Monetarisierungsmöglichkeiten von iPhone-Applikationen am Beispiel der Wissensinhalte von hiogi. Beispiele aus dem klassischen Online-Marketing und alternative Umsatzkanäle werden miteinander verglichen.
16:45 - 17:30	<b>Multi Mobile Platform – iPhone, Webkit and beyond</b>   Michael Neidhöfer Bei 10 Mio. Endgeräten weltweit gilt das iPhone als ein erfolgreiches Nischenprodukt. Entscheidend für den Erfolg im Massenmarkt ist es, Anwendungen zu entwickeln, die automatisch auch an alle anderen Handys angepasst werden.
17:30 - 18:30	<b>Podiumsdiskussion: Phänomen iPhone: Mobiler 'Reboot' für das Online-Business</b> Moderation: Michael Hülskötter Teilnehmer: Björn Behrendt, Michael Neidhöfer, Werner Jaineck u.a.
ab 18:30	<b>Get-together mit Verlosung</b>

## Developer Day | 10. Dezember 2008

09:00 - 09:45	<b>Intro</b> Keynote: <b>iPhone User Interface Design</b>   Werner Jaineck Benutzeroberfläche und Bedienkonzepte des iPhone gelten als revolutionär und ermöglichen leistungsfähige Anwendungen auf kleinstem Raum. Lernen Sie die wichtigsten Konzepte anhand vieler Beispiele kennen.
09:45 - 10:30	<b>Mobile Plattformen im Vergleich</b>   Kay Glahn Zu Windows Mobile, Symbian und Java stoßen neue leistungsfähige Plattformen wie Apples iPhone oder Googles Android. Ein Leitfaden für Entwickler: Welche Technologie taugt für welchen Einsatzbereich?
10:30 - 11:15	<b>Webapplikation oder native iPhone-Anwendung? Eine Entscheidungshilfe</b>   Alexander Ebner und Ingo Dellwig Eine Entscheidung steht am Beginn eines jeden Software-Projektes auf dem und für das iPhone: Native Entwicklung mit dem SDK oder der Weg über eine Webapplikation. Eine Entscheidungshilfe mit vielen Beispielen.
11:15 - 11:30	<b>Kaffeepause</b>
	<b>Track 1: SDK</b>
11:30 - 12:15	<b>Das SDK im Überblick Tools und Technologien</b>   Ingo Dellwig Die Tools des iPhone-SDK, u.a. Liveprogrammierung einer ‚Hello World‘-Applikation
12:15 - 13:30	<b>Mittagspause</b>
13:30 - 14:15	<b>Von dem Mac auf das iPhone: Die Distributions-Varianten</b>   Ingo Dellwig Überblick über das iPhone Developer Program, diverse Zertifikate, Keys, AdHoc Prototyping, AdHoc Distribution
14:15 - 15:00	<b>iPhone-Anwendungen im Team entwickeln</b>   Raphael Haase iPhone-Anwendungen mit hoher Usability, entwickelt an der TUM in Kooperation mit dem Flughafen München.
15:00 - 15:45	<b>Demo: iPhone-Entwicklung mit Nebiscuits</b>   Salvatore Sferrazza Eine Plattform – alle Endgeräte. Einführung in die Entwicklungsplattform für mobile Anwendungen.
15:45 - 16:15	<b>Kaffeepause</b>
16:15 - 17:00	<b>Sichere Groupware-Synchronisation und zentral gemanagte iPhones im Unternehmen</b>   Volker Romer Mobile Groupwarelösungen sind seit Jahren eine der Domänen von Sybase/iAnywhere. Mit der stark wachsenden Anwenderzahl in Unternehmen ist der Bedarf gefragt denn je.
Ab 17:00	<b>Abschlussdiskussion</b>