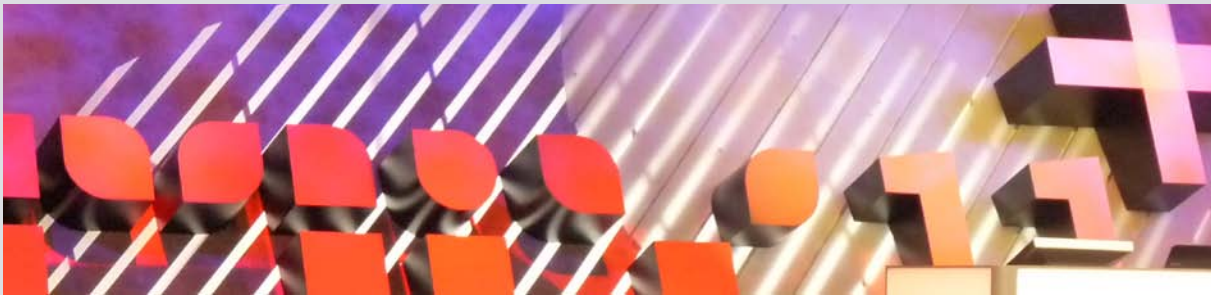


mix 2011 las vegas



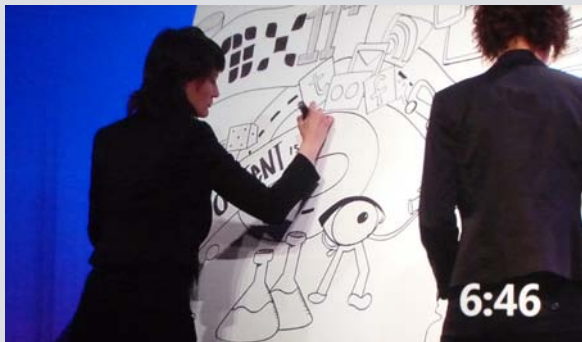
Wie schon in den Jahren zuvor waren wir auf der MIX in Las Vegas, der Microsoft Veranstaltung für Entwickler und Designer mit dem Schwerpunkt Webtechnologie. Wir kamen mit höchsten Erwartungen. Die Gerüchteküche kochte schon vor der MIX hoch. Keiner ahnte so recht, was uns erwarten würde. Teils wurden wir angenehm überrascht, teils leider aber auch enttäuscht. Eine Kinect als Geschenke für alle Teilnehmer ist natürlich etwas Besonderes. Dennoch war die MIX 2011 in unseren Augen ein zweischneidiges Schwert.



Trotzdem werden wir auch nächstes Jahr wieder mit den gleichen Hoffnungen nach Vegas pilgern werden. Es ist und bleibt eine besondere Veranstaltung und ein Highlight des Jahres. Neben dem Fachlichen sind die Networking-Möglichkeiten ausgezeichnet. Und dass man auch mal hautnah den ein oder anderen Microsoft-Promi erleben und sogar ein Pläuschchen mit ihm halten kann, entschädigt für manches nicht gewonnene Wissen.

Alle Jahre wieder pilgern wir zur MIX in Las Vegas, wo Microsoft die Neuerungen und Trends für das kommende Jahr im Bereich Webdesign und Webdevelopment bekannt gibt. Mit diesem Newsletter möchten wir Ihnen unsere Erkenntnisse der vier Tage auf der MIX vermitteln. Wir hoffen, dass er auch für Sie wert-volle Informationen enthält.

keynote tag 1



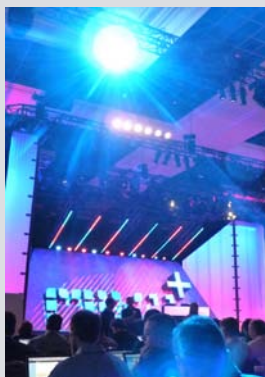
Die Keynote am ersten Tag galt HTML5, Webmatrix, ASP.NET und JQuery in den jeweils neuesten Versionen. Zudem wurde erneut der Internet Explorer 9 gefeiert, sowie die Previews des Internet Explorer 10 angekündigt. Hurra! Was für Sensationen. Etwas traurig war es schon, Scott Guthrie mit nichts weiter als diesen vermeintlichen Neuerungen aufwarten zu sehen. Ein Lichtblick war die Tatsache, dass alle Demos auf einem ARM Windows 8 basierenden Rechner präsentiert wurden. Aber leider wird IE 10 nur ab Windows 7 verfügbar sein.



Natürlich waren die Beispiele für HTML5-Websites beeindruckend und sehr hübsch. Die Präsentation des Tools WebMatrix von Scott Hanselman hatte etwas Skuriles. Diese kostenlose Tool zur Website-Erstellung für Endanwender im Privatsektor und KMU-Bereich hat auf einer Fachkonferenz nichts zu suchen.



Die Themen der ersten Keynote waren vorhersehbar: HTML5, ASP.NET und Webmatrix. In diversen Demos wurden die Möglichkeiten und besonders die Performance von HTML5 im Internet Explorer 10 durch Dean Hachanovitch und Steven Senowski präsentiert. Leider wenig Überraschendes und wenig Neues.



Der gesamte erste Tag und Abend war geprägt von Gesprächen über Auswirkungen der Keynote-Informationen auf das eigene Geschäft. Gerade unter den deutschen Gästen waren viele WPF- und Silverlight-Entwickler anwesend. Das allgemeine Feedback war, dass uns allen etwas Richtungsweisendes von Microsoft gefehlt hatte. Natürlich ist die Wende zu HTML5 nachvollziehbar. Aber die Vision, wie man in Zukunft arbeiten soll fehlt.

keynote tag 2



Die zweite Keynote hatte da schon deutlich mehr zu bieten. Das sind die Momente auf der MIX, die Gänsehaut auslösen und einen innovationsbeseelt, mit dem Gefühl, Teil dessen zu sein, wieder nach Hause reisen lassen. Solche Keynotes wie auch die an diesem Tag folgenden Sessions sind der Grund, warum man jedes Jahr nach Vegas anreist.

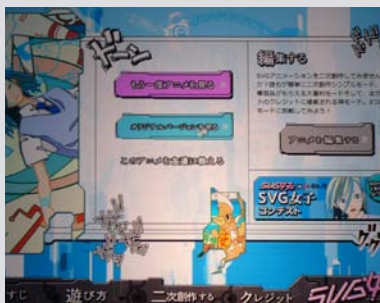
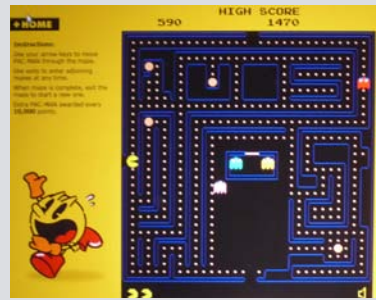
Eingeläutet wurde die zweite Keynote von einem sehr coolen DJ und einer begeisterten Animation zu Windows Phone 7. Der erste Sprecher war Joe Belfiore, der eine Bestandsaufnahme der aktuellen Windows Phone 7 Situation sowie einen Ausblick auf das kommende Mango-Update gewährte.

Die kommenden Features vom Mango wurden vorgestellt. Damit wird Windows Phone 7 zu einem Smart Phone System, das seines Gleichen sucht. Die Tools liefern Entwicklern und Designern Möglichkeiten und Komfort, die es in keiner anderen Smart Phone Entwicklungsumgebung gibt. Es wird Spaß machen, dabei zu sein.

Zur großen Freude der Silverlighter wurde in der Keynote auch Silverlight 5 angekündigt und eine Beta bereitgestellt. Eine der herausragenden Neuerungen ist die 3D-Integration in Silverlight. Die von John Papa vorgeführten Anwendungen waren beeindruckend. Auch das ist eine Entwicklung, den man miterleben möchte.

Ein weiteres Highlight war die Kinect, die mit dem im Sommer kommenden SDK an Windows 7 anbindbar sein wird über WPF. Die gezeigten Showcase-Applikationen geben eine Vision über zukünftige Interfaces und deren Steuerung. Kinect rückt damit aus der Ecke der Spielzeuge in die Liga der ernsthaften Steuerungssensoren für Windows-Applikationen. Und damit man in Zukunft viele tolle gestengesteuerte Anwendungen entwickeln kann, bekam jeder Teilnehmer eine Kinect geschenkt. Danke Microsoft.

html 5



HTML 5 als erweiterte Beschreibungssprache (das ist übrigens die deutsche Übersetzung von XAML) ist die logische Weiterentwicklung von HTML4. Die Neuerungen liegen in einer verbesserten Media-Unterstützung und durch SVG vektorbasierenden Grafiken. An den Beispielapplikationen sieht man, welche imposanten Websites mit HTML5 realisierbar werden. Theoretisch soll man damit auch auf mobile Endgeräte publizieren können.

Das Nachsehen haben bei HTML5 derzeit leider die, die es umsetzen müssen. Durch die aufgezeigten Möglichkeiten wird der Eindruck erweckt, dass alles machbar ist. Die aktuelle Browserkompatibilität wird aber leider ebenso verdrängt wie die Tatsache, dass es sich bei HTML5 um Zukunftstechnologie handelt. Besonders schwierig ist das fehlende Tooling auf einer WYSIWYG-Ebene für die Umsetzer. Wer allerdings schon in den Markup-Languages HTML und XAML zuhause ist, wird es im handgeschriebenen HTML5 leichter haben.

Auch in vielen Sessions wurde HTML5 im Detail vorgestellt. Neben dem Aufzeigen des Machbaren wurden auch die technischen Aspekte beleuchtet. Für den Nutzer und Business-Entscheider bedeutet HTML5 spannende neue Möglichkeiten, die die User Experience von Silverlight und Flash pluginfrei in die Browser bringen - theoretisch. Für Entwickler und Designer bedeutet es aber leider ein Stück weit Rückschritt und fehlende Tools.

Etwas enttäuschend bleibt die fehlende Strategie von Microsoft hinsichtlich HTML5 im Bezug auf XAML. Wenn wir an dieser Stelle mal in die Glaskugel schauen dürfen: Vermutlich wird sich im Bereich der normalen Websites wohl HTML5 durchsetzen. Im Bereich der immer größer werdenden App-Entwicklung wird Silverlight mehr an Gewicht gewinnen.

silverlight 5



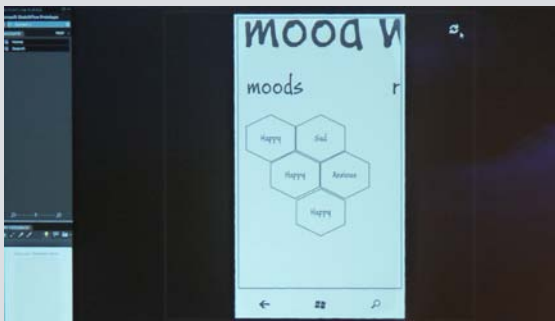
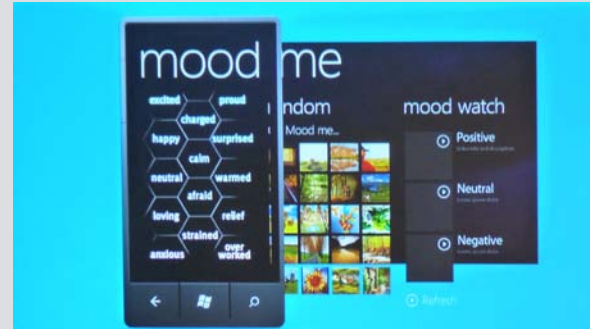
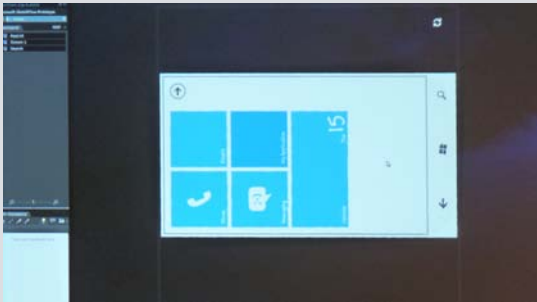
Mit einem großen "Oh und Ah" wurde Silverlight 5 begrüßt. Im Firestarter-Event deutete sich schon an, dass es in irgendeiner Form 3D in Silverlight5 geben würde.

Die im Bereich 3D für Silverlight 5 gezeigten Showcases waren imposant und haben jedes Ah und Oh verdient. Die gezeigten Beispiele eine App mit einem Modell von Scott Guthrie, das man bis auf die Knochen ausziehen konnte. Für die Medizintechnik also eine höchst interessante Idee. Für den Architektur-Bereich waren ebenfalls sehr interessante Showcases zu sehen in Form einer Hausbau-Software. Das Endprodukt waren editierbare Häuser, die mit Kameraflügen erleben kann.

Für die Umsetzung von 3D in Silverlight 5 kam allerdings ein etwas überraschender Aspekt hinzu. Im Unterschied zu WPF, in dem 3D-Raum in XAMLs realisiert wird, verschiebt sich der 3D Part nun in den Code behind in Form von XNA. XNA denkt in Polygonen, die gefüllt werden, mit Shadern belegt werden und animierbar sind. Für die Performance ist das durchaus nachvollziehbar und sinnvoll. Für Designer, die ihre 3D Bestandteile bis dato über XAML in Expression Blend realisiert haben in WPF bedeutet das allerdings das Aus.

Dummerweise ist aktuell keine Objektimportierung von 3D-Modellen in Silverlight 5 möglich. Man codet also wieder per Hand. Spielentwickler werden in diesem Segment nun klar im Vorteil sein, weil sie XNA-Kenntnisse mitbringen. Das kann allerdings interessante Ansätze für die Benutzeroberflächen mit sich bringen, weil eher Spielerisches und Intuitives in komplexe Oberflächen fließen könnte.

windows phone 7



Windows Phone 7 wurde erstmals auf der MIX 2010 präsentiert und im Oktober 2010 eingeführt. Es galt also ein Resume zu ziehen. Der Marketplace enthält mittlerweile 14.000 Apps. An dieser Stelle gab es auch ein großes Dankeschön an die Entwickler-Gemeinde.

Laut Gardner wird der Zusammenschluss von Nokia und Microsoft die Windows Phone 7 Plattform bis ins Jahr 2015 an Platz 2 der mobilen Betriebssysteme heben. Für Entwickler lohnt es sich also, am Ball zu bleiben.

Da der ideale Wege eine WP7 App zu erstellen und zu publizieren noch nicht so recht angekommen ist, gab es wieder einige Sessions zu diesem Thema. Sehr schön und schlüssig waren Sessions zu Metro-Design, App-Publikation und Prototyping.

Neben den Informationen wurde durch die Hintertüre so auch gleichermaßen eine Neuerung publiziert, die sehr erfreulich ist: Sketch Flow für Windows Phone 7 in Expression Blend. Mit diesem Feature ist es nun möglich, die Prototypen für WP7 Applikationen auch als Gestalter direkt mit zu erstellen. Das macht eine Zusammenarbeit im Team von Entwicklern und Designern direkt an der WP7-App nun erheblich einfacher.

Eine Erweiterung des WP7-Emulators um Simulation der Geräteausrichtung sowie GPS-Lokalisierung läßt Entwickler-Herzen höher schlagen.

wp7 mangoupdate



Die neuen Funktionen des Mango-Updates machen Windows Phone 7 zu einem runden Paket. Neben den neuen Features sind auch die Tools darauf angepaßt und erweitert worden.

Um die entscheidendsten Neuerungen durch das Mango-Update kurz zusammenzufassen:

Das lang erwartete Multitasking ist endlich da!

Für die Anwender: Eigene Klingeltöne aus dem Musik-Archiv.

Der Internet Explorer des WP7 entspricht nun komplett dem IE9 und unterstützt HTML5

Silverlight wird auf Version 4 geupdatet.

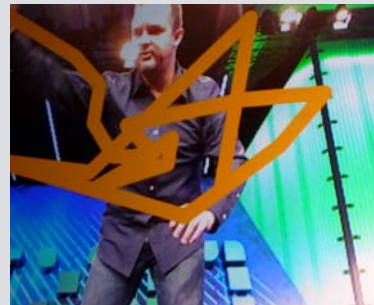
Die Performance wird verbessert werden, ebenso Funktionen des Marketplace.

Für Entwickler sind der direkte Kamera Zugriff, das Deeplinking in Applikationen und verbesserte Notifications besonders spannend.

Die Entwickler-Tools bringen schon im kommenden Monat die Features des Mango-Updates mit sich, aber auch noch ein paar weitere Leckerbissen.

Künftige Windows Phone 7 Applikationen dürfen nun also schon den vollen Umfang von Mango andenken, da die Realisierbarkeit nicht mehr lange auf sich warten läßt.

kinect



Eine der Sensationen der Keynote des zweiten Tages war mit Sicherheit, die technischen Möglichkeiten von Kinect zu sehen. Die Showcases waren beeindruckend und gleichermaßen inspirierend.

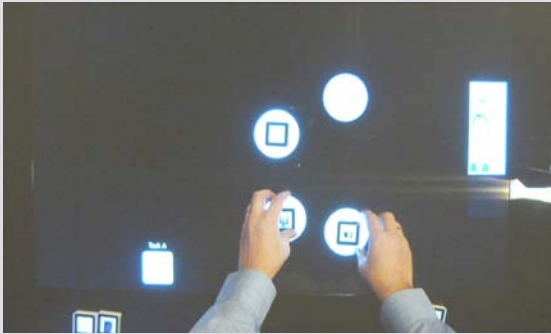
Dass es einfacher ist als vermutet, wurde an einer Mini-Live-coding-Session gezeigt. Mittels weniger Zeilen XAML und C# wurde eine App erstellt, welche die Bewegung der Hände nachzeichnet und visualisiert.

In den Demos für die Einsatzgebiete von Kinect war bei Weitem die größte Attraktion der durch die Gesten eines Sprechers gesteuerte Flug durch unser Universum. Eine herausragend sinnvolle Applikation stellt die Kinect in Kombination mit einer entsprechenden Applikation als Navigationshilfe für Sehgeschädigte da. Spaß gemacht hat ein Game im Atari-Style, das zum Nachahmen von Figuren auffordert. Und wer den Heimwerker-Drang in sich spürt, kann den Kinect-gesteuerten Fernsehsessel direkt zu Hause nachbasteln auf Basis einer Anleitung unter www.codingforfun.com.

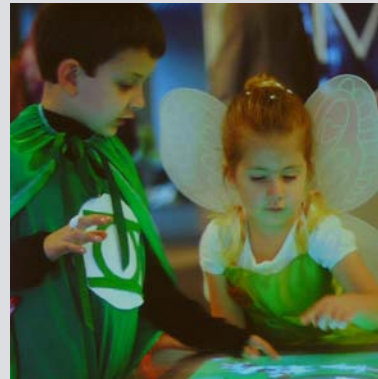
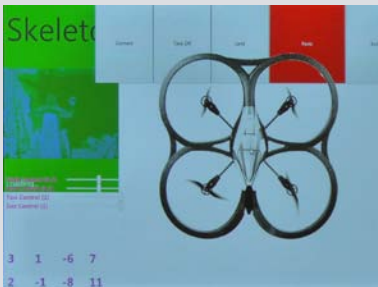
Was nicht sichtbar wurde, ist das Kinect weitaus mehr als Gestensteuerung. Hinzu kommen durch die Kinect Sprachsteuerung, Gesichtserkennung und Bewegungsanalyse.

Das, was hier nach reinem Spaß und Spielereien klingt, fanden wir allerdings sehr inspirierend hinsichtlich künftiger neuartiger gestengesteuerter Interfaces, die auch durchaus in ernsthaften Zusammenhang von Business-Applikationen stehen könnten bzw. sollten. Hier kommt das Stichwort "NUI" zum Tragen.

nui & multitouch



An guten Beispielen wurde NUI exemplarisch gezeigt. Auffallend war, dass hier immer das Konzept vollkommen stimmig ist. Nur Applikationen, wo Multitouch Sinn macht, finden auch den Weg in die Umsetzung. Ideale Probanden auf die Schlüssigkeit des Interfaces sind Kinder zwischen 4 und 7 Jahren. Für sie ist Greifen, Anfassen, Spielen etwas Natürliches, das Button-Click-Prinzip eines Computers dagegen noch vollkommen unnatürlich.



Die Fragestellung, was ein gutes Natural User Interface ausmacht, führt zu folgenden fünf Punkten:

- Weckt Neugier und macht Spaß
- Interaktion mit dem Content
- Volle Ausnutzung der Sensorik
-

Imposante Beispiele für NUI-Interface, die dieses Mal über reine Consumerorientierung hinaus gingen, waren ein POI-System für Städte, ein Tagging-System zum Informationsaustausch und eine über ein Multitouch-Interface steuerbare Drone.

Der Surface 2 ist ebenso eines der Spielzeuge, der dieses Jahr rauskommen wird. Somit rückt auch auf der MIX 2011 wieder das Thema Natural User Interfaces in den Fokus. Die Fragestellung, wie man anwenderfreundliche Oberflächen für Multitouch-Ausgabe geräte erstellt, bleibt weiterhin spannend.

Der Surface 2 bringt mit den neuen SDKs übrigens auch eine perfektes Touch-Simulierungs-Tool (also einen Surface-Emulator) mit, so dass Entwickler und Designer in gewohnter Umgebung arbeiten können und dann die Applikationen auf ihre Multitouch-Zielplattform einspielen können.