

Content-Verwertungsmodelle und ihre Umsetzung in mobilen Systemen

Motivation und Überblick



4FriendsOnly.com
Internet Technologies AG

Vorlesung im Sommersemester an der
Technischen Universität Ilmenau von
Privatdozent Dr.-Ing. habil. Jürgen Nützel,
Vorstand der 4FriendsOnly.com Internet Technologies AG (4FO AG)
JN (at) 4FO (dot) DE


*Weitere Informationen zur Vorlesung unter:
www.juergen-nuetzel.de/content_verwertungsmodelle_mobile_umsetzung.html*

Der Dozent Jürgen Nützel

- Vita
 - Geboren in Schweinfurt
 - Promotion und Habilitation in Ilmenau
 - Privatdozent für Informatik
 - Mitgründer und Vorstand der 4FO AG
- 4FO AG (4FriendsOnly AG), www.4FO.de
 - Ausgründung der TU Ilmenau und Fraunhofer IDMT
 - Sitz im Technologieterminal Ilmenau (Bahnhof)
 - E-Commerce-Software-Entwicklung (Intershop 7)
 - www.ShopInSphere.de - Online-Shops in der Cloud
 - Entwicklung von Apps für iPhone, Android ...



Aufbau der Veranstaltung

- Vorlesung (2 SWS)
 - Ich berichte über Sachen, die ich für wichtig halte
- Programmierprojekt mit Übung (2 SWS)
 - Sie programmieren Ihre eigene App und stellen diese bei  Google play online, oder im Apple AppStore
- Ergibt 5 Leistungspunkte (LP)
- Alternative Prüfungsleistung
 - Schriftliche Klausur zur Vorlesung mit Note
 - Note wird durch Testat (vor der Klausur) auf Programmierprojekt freigeschaltet

Motivation – mobiler Content

- Bücher sind schon länger mobil
- Mobile Musik wurde ab 1979 populär
- Auch die Bilder bewegen sich seit den 1950ern mobil



Quelle: www.design-is-fine.org



1979 Sony TPS-L2 WALKMAN
www.youtube.com/v/xBFORMC4ykw



Quelle:
www.comedix.de

Quelle:
www.lucidica.com

Motivation – mobile Geräte

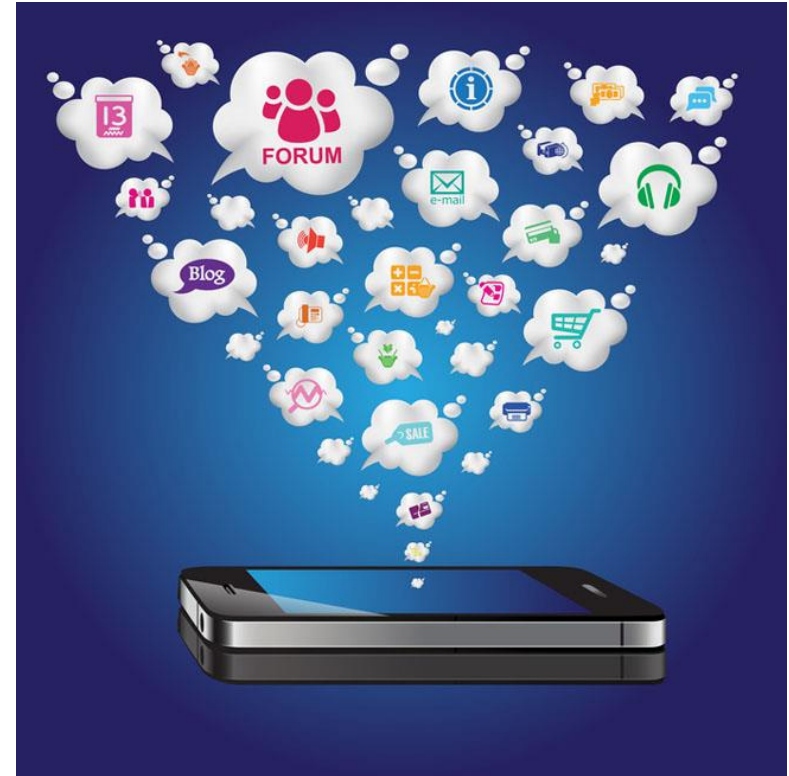
- Mobiler Internet-Zugang und Smartphones bringen alles zusammen
- Smart und Mobile



Quelle: www.android.com

Z.B. Android Wear

www.youtube.com/v/BI4Qne-RpcM

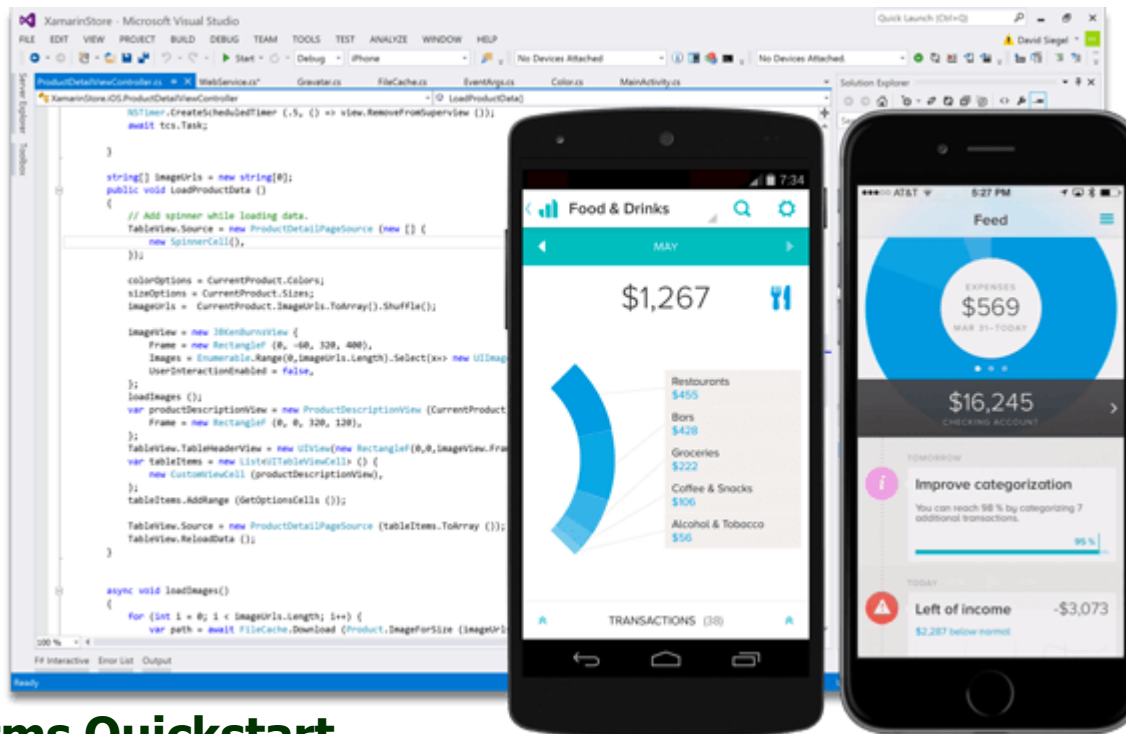


Quelle: www.ebizroi.com

Programmierprojekt z.B. mit

- Xamarin.Forms

Native Apps für Android, iOS und Windows mit C#



Quelle: www.xamarin.com

Xamarin.Forms Quickstart

<https://developer.xamarin.com/guides/xamarin-forms/getting-started/hello-xamarin-forms/quickstart/>

Weitere Vorlesungen

2. Mobile Geräte
3. Mobile Betriebssysteme
4. Apps - Entwurf und Programmierung
5. Was ist Content, mobile Content, User Generated Content
6. Urheberrecht im Wandel der Technik
7. Content-Geschäftsmodelle
8. App-Distribution über AppStore und Google Play
9. Content Monetarisierung, Payed Content, In-App-Payment
10. Mobile Werbung (optional)
11. Digital Rights Management (DRM)
12. Wiederholung, Fragestunde
13. Klausur

Weitere Infos und Kontakt

Privatdozent Dr.-Ing. habil. Jürgen Nützel

JN (at) 4FO (dot) DE

www.juergen-nuetzel.de