

weave.de

# WAVE



interactive design, konzeption & development // **PAGE**

**SEO & HTML5** Das bringen die neuen Tags

**GENERATIVE FLASH-SITE**

Case Study: Wie der Traum von Ana Somnia entstand

**MOBILE ADVERTISING**

iAds, AdMob, WP7 Advertising SDK & HTML5

**INTERACTIVE STORYTELLING**

Wie Geschichten Design und Research beflügeln

**iPAD-APP SOUNDPRISM**

Edenspiekermann über ein ungewöhnliches Interface

**TUTORIALS** Browser-Plug-ins, Flash, Android, Arduino & CSS3

**CRASH-KURS PRÄSENTIEREN**

Oder: Wie man Projekte richtig dokumentiert

**PRAXIS: OPEN SPACE**

Mit Kunden und Mitarbeitern  
Ideen finden in der Crowd

BLICK IN DEN CYBERSPACE  
Wolfram Kornemann #1

-20%  
SURFACE WEB  
~80%  
DEEP WEB



CATEGORIES

Specialized databases  
Non-conventional formats  
Paid information  
Dynamic webpages  
Restricted access information



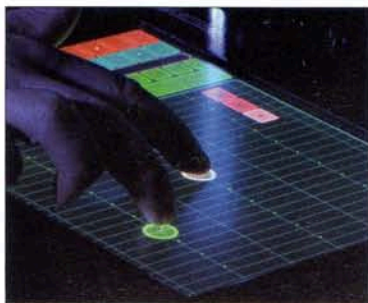


## 050 GENERATIVE KUNST: »ANA SOMNIA«

Vier Berliner, ein Traum: Wie das Künstlerkollektiv Rostlaub mit Flash-Animationen und einer lichtsensitiven Steuerung den wunderschönen Endlostraum eines kleinen Mädchens online bringt

## 036 MOBILE WERBUNG

Mit dem Boom der Smartphones und Tablets kommen mobile Ads ins Rollen. Ein guter Zeitpunkt, um Kampagnen an den Start und Marken nach vorne zu bringen. Wir haben mobile Werbeformate gesichtet, zeigen Potenziale auf und geben einen generellen Überblick zur Entwicklung des mobilen Advertisings



## 044 iOS-APP »SOUNDPRISM«

Touchscreens verändern unser Musikverständnis. Etwa durch das intuitive und begreifbare Interface des Start-ups Audanika, hinter dem viele Jahre musiktheoretischer Forschung stecken

## 122 SCHANGHAI: SUPER NATURE DESIGN

Die drei kreativen Köpfe hinter dieser Kristallfassade stammen aus der Volksrepublik China. Nach einem Intermezzo in Neuseeland kehrte Super Nature Design zurück, um »ihrer« Megacity interaktive Kunst zu geben, die das Verhältnis zwischen Kultur und Natur hinterfragt

## FEED

Blick in den Cyberspace	6
Erste Open-Source-Projekte für Microsofts Kinect	8
»Music Humanizes Machines« an der Fachhochschule Potsdam	9
AKQA-Gründer James Hilton über die subversive Kraft der Idee	9
Anzeigen-Targeting: Wenn es so richtig schiefeht	10
Outdoor-Hightech fürs Schneegestöber	12
Chronik: Wissenswertes und Kurioses aus zwei Monaten	14
Projekte aus Lehre und Forschung	16
Terminkalender	18
Wikileaks – ein Kommentar	20
HPI Potsdam: Semantic Web Challenge // Linkbaiting-Tipps	21

## TRENDS

<b>Storytelling</b>	24
Erzählmuster aus Theater und Belletristik lassen sich auch fürs Interaction Design nutzen. Philipp Sackl erklärt, wie Geschichten den Gestaltungsprozess und die User Experience beflügeln	
<b>Hybrid Design</b>	30
Städte-Utopien, Zukunftsszenarien, Sci-Fi: Julian Koschwitz sucht nach Mustern und Methoden an den Grenzen zwischen Tradition und Moderne, Analogem und Digitalem	
<b>Mobile Advertising</b>	36
WEAVE zeigt Potenziale und Entwicklungen mobiler Werbung – und Kampagnen, die jetzt schon funktionieren	

## PROJECTS

<b>Musizieren auf dem iPad</b>	44
Das Start-up Audanika hat eine Universal-App entwickelt, mit der jeder komponieren kann. WEAVE berichtet, wie Edenspiekermann das raffinierte Interface von »SoundPrism« gestaltete	
<b>Generative Kunst: anasomnia.com</b>	50
Das Berliner Medienart-Quartett Rostlaub setzte mittels Flash eine künstlerische Idee verblüffend atmosphärisch in Szene. Stephan Schulz erläutert, wie er Animation und Sound integrierte	

## TUTORIALS

<b>Adobe AIR 2.5</b>	60
Mit einem Android-Gerät ein selbst gebautes PC-Game steuern: Developer Michel Wacker demonstriert die Entwicklung der Spielfernbedienung mittels Flash Builder »Burrito«	
<b>Kreative Browser-Add-ons</b>	66
Wie man Webseiten ganz anders darstellt als vom Urheber geliefert, verdeutlicht Tobias Leingruber anhand einfacher JavaScript-Beispiele	
<b>Bildvergrößerung mit Google Maps</b>	70
Wie kann man Online-Bildergalerien schön, praktisch, browser- und systemübergreifend darstellen? Uli Schöberl weiß, wie man Googles Landkarten-Anwendung dafür nutzt	

**Tolle Hintergründe** 74

Die richtige Kulisse setzt die Inhalte einer Website erst stimmig in Szene. Philip Fuchslocher zeigt, wie dies mit Rappports, Transparenzen und ein wenig JavaScript gelingt

**Twitternde Arduino-Tonne** 80

Eine Mülltonne kommuniziert mit Martin Poggenclaas und Alexander Weber. Jetzt muss nur noch Oscar einziehen ...

**TOOLS****SEO & HTML5** 88

Nicht nur Entwickler versprechen sich viel vom neuen Standard – auch SEOs und Onlinemarketer stellen sich gerade neu auf. Sebastian Cario erklärt, was kommt

**Praxis: Dokumentieren & präsentieren** 94

Das eigene Projekt vorzustellen, ist nicht nur für Studenten oft der blanke Horror. Jens Franke gibt viele nützliche Tipps – dabei ist eines sicher: Um eine gute Vorbereitung kommt keiner herum

**Open Space** 102

Interaktion, Partizipation und Vernetzung sind die Erfolgsfaktoren des sozialen Webs. Alexander Schilling zeigt, wie Unternehmen mit Open Space diese Potenziale für sich nutzen können

**Lektüre** 106

Das belgische interdisziplinäre Kunststudio LAB[au] von 1997 bis heute; Kulturblogger im Interview; neues Flash-CS5-Buch; Ästhetik 2.0 und Buchtipps zum Thema SEO & HTML5

**LIFE****Augmented Reality im öffentlichen Raum** 112

Brauchen wir wirklich ein Outernet, das uns sagt, wo es langgeht? Timour Chafik hat sich und dem Designer und Filmemacher Keiichi Matsuda diese Frage gestellt

**Arbeitsumgebungen** 118

Wie schafft man eine anregende Arbeitsatmosphäre, und welche Beziehung unterhalten Designer zu ihrem Schreibtisch?

**Schanghai-Report: Super Nature Design** 122

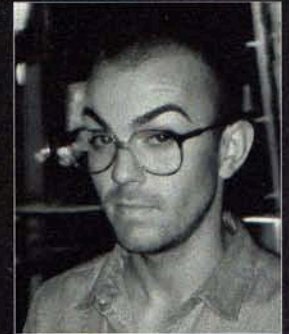
Interactive Design, visuelle Kommunikation und Medientechnologie sind die Domänen der Kogründer Yeoh Guan Hong, Lin Yew und Billy Wen Hao. Ingrid Fischer-Schreiber hat sie bei der Arbeit begleitet

**DIVERSES**

Editorial	3
<b>WEAVE abonnieren!</b>	56
<b>WEAVE Seminar »Generatives Design«</b>	84
<b>WEAVE Markt</b>	91
<b>WEAVE Stellenmarkt</b>	92
<b>Stay Tuned // Impressum</b>	128
<b>Showdown</b>	130

**CONTRIBUTORS****066 BROWSERHACK UND JAVA-PLUG-INS**

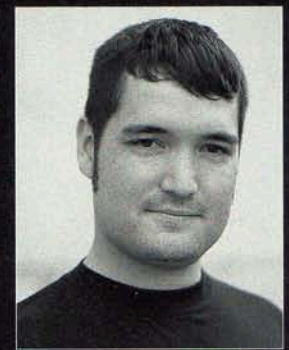
Tobias Leingruber vom Projekt »Artzilla« für Medienaktivismus erklärt den kreativen Umgang mit Browser-Apps

**070 GOOGLE MAPS FÜR GALERIEN**

Uli Schöberl zeigt, wie Sie mit der Kartendarstellung riesige navigier- und zoombare Bildergalerien gestalten können

**060 »BURRITO« AN ANDROID ...**

Michel Wacker zeigt, wie Flash Builder »Burrito«, AIR 2.5 und Android-Apps miteinander kommunizieren können

**094 PRÄSENTIEREN & DOKUMENTIEREN**

Bilder, Videos, Text und Web: Nur wer die Mittel richtig einsetzt, hat mit Projekten Erfolg. Jens Franke gibt jede Menge Tipps

**080 TONNE TWITTERT MÜLL - MIT ARDUINO**

Alexander Weber, freier Softwareentwickler

**088 HTML5 FÜR SEOS: TIPPS FÜR ONLINE-MARKETER**

Sebastian Cario, SEO-Consultant

**102 OPEN SPACE: DIE SMARTE CROWD IN DER PRAXIS**

Alexander Schilling, Designer & Open-Space-Moderator

# TEXTQUELLE

LAB[AU]

## METADESIGN

Dijon (Les presses du réel) 2010, englisch/französisch, 224 Seiten, 38 Euro.  
ISBN 978-2-84066-404-8



»MetaDeSign« ist ein Buch des belgischen interdisziplinären Kunststudios LAB[au]. Das Labor für Architektur und Urbanität veröffentlicht darin eine Auswahl von Arbeiten seit seiner Gründung 1997. Die Mitglieder Manuel Abendroth, Jérôme Decock und Els Vermang versuchen ein Bindeglied zwischen Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien zu schaffen. Sie kombinieren Kunst und Recherche, arbeiten mit Entwicklern und Code, kreieren neue Interfaces und

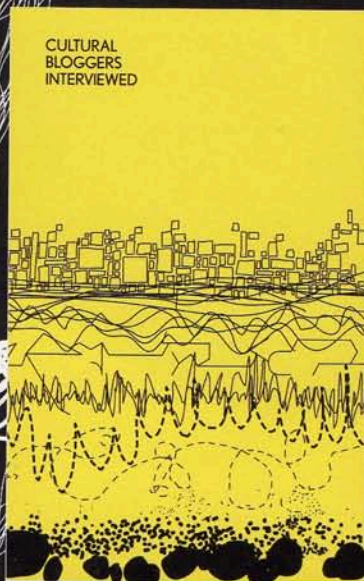
stellen damit die Frage: Wie kann Kunst im digitalen Zeitalter aussehen?

Kein leichtes Thema, aber LAB[au] entwickelt seine Kunst mit einer präzisen Systematik, die auch Inspiration aus rohen Datenmengen zieht. »MetaDeSign« zeigt, dass alle Dinge, ins Verhältnis zueinander gesetzt, Kunst ergeben. »MetaDeSign« will ein inspirierendes Buch sein. Das schafft es auch, aber die Menge und Darbietungsweise der Information ist ungewöhnlich und nicht schnell zugänglich. *zd*

LABFORCULTURE

## CULTURAL BLOGGERS INTERVIEWED

Amsterdam (Mute Publishing) September 2010, englisch, 96 Seiten.  
7,95 Euro. ISBN 978-1-906496-50-0



Ein kulturelles Blog ist immer auch ein Gesellschaftskommentar. Unter dieser Prämisse finden sich in diesem Buch viele Gespräche, die Kuratorin Annette Wolfsberger mit bekannten Bloggern aus Kunst und Kultur führte, um die gesellschaftliche Funktion und Relevanz von Blogs aufzuzeigen.

Obwohl Blogger in der landläufigen Wahrnehmung als idealistische Teilzeitaktivisten gesehen werden, wächst ihr Einfluss und fördert ein neues Bild des Journalismus zutage, so das Resümee von Wolfsberger.

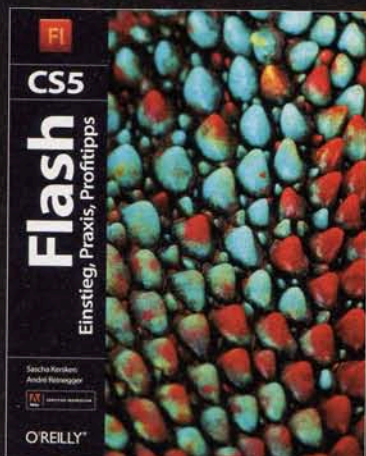
Inzwischen seien Blogger eine Art kultureller Seismograf der Gesellschaft.

Die Interviews führte Annette Wolfsberger unter anderem mit Claire Welsby ([interventech.net](http://interventech.net)), Michelle Kasprzak ([curating.info](http://curating.info)), Anne Helmond ([annehelmond.nl](http://annehelmond.nl)), Alessandro Ludovico ([neural.it](http://neural.it)) und Régine Debatty von [we-make-money-not-art.com](http://we-make-money-not-art.com). Weitere Informationen geben die Linkempfehlungen der einzelnen Blogger. »Cultural Bloggers Interviewed« ist unter der Creative Commons License erschienen. *zd*

SASCHA KERSKEN &amp; ANDRÉ REINEGGER

## FLASH CS5 - EINSTIEG, PRAXIS, PROFITIPPS

Köln (O'Reilly), November 2010, 504 Seiten, 39,90 Euro. ISBN 978-3897219878



Dieser Flash-Titel bietet einen fundierten Einstieg in die aktuelle Version des Autorenwerkzeugs Flash Professional und in die Welt der interaktiven Webanimation. Das Buch erläutert die grafische Nutzung der Flash IDE und die objektorientierte Programmierung (OOP) mit ActionScript 3. Insbesondere Designern und Codern, die noch keine Erfahrung mit OOP haben, bietet »Flash CS5« eine gelungene Einfüh-

rung. Zudem lernen Leser die Interaktion von Flash mit Webserver-Anwendungen, die Spieleprogrammierung mit Kollisionserkennung und die noch relativ neue Animationstechnik der inversen Kinematik kennen. Ein umfassender Anhang und eine beiliegende DVD mit Workshops zu fast jedem Kapitel machen aus dem Buch ein gelungenes Nachschlagewerk auch für Profis. *Simon Widjaja*