



**Vom ePUB zur App**

**App-Development  
mit HTML 5 & Co**

Impulsvortrag

# eScriptum

Digital Solutions



**Publishing**-Workflows



**Web**-Anwendungen



**Software**-Entwicklung

# Ein digitales Buch ist ein ePUB Mehr nicht?



# Ein digitales Buch ist ein ePUB und eine App Mehr nicht?



ePUB



# Gründe für eine App

- Zusätzlicher Vertriebskanal
- Erlösquelle über App-Gebühr und InApp-Käufe
- Lokale Speicherung und Verfügbarkeit
- Offline-Nutzung
- Nutzung von anderen Apps (Inhalte und Funktionen), z.B.:
  - Maps
  - Kontakte
  - Kamera

# App vs. EPUB

## Vorteile

- Definierte Gestaltung und Oberfläche
- Spezifische Funktionen sind umsetzbar
- Zusätzliche/eigene Inhalte können gespeichert werden
- Flexible Preismodelle durch In-App-Käufe/Abo-Modelle
- Höherer Schutz möglich

## Nachteile

- Beschränkte Vertriebswege
- Höherer Entwicklungsaufwand

# Ein digitales Buch ist HTML 5 & CSS ist ein ePUB und eine App



# Variation: Ein digitales Buch ist ein ePUB ist eine App





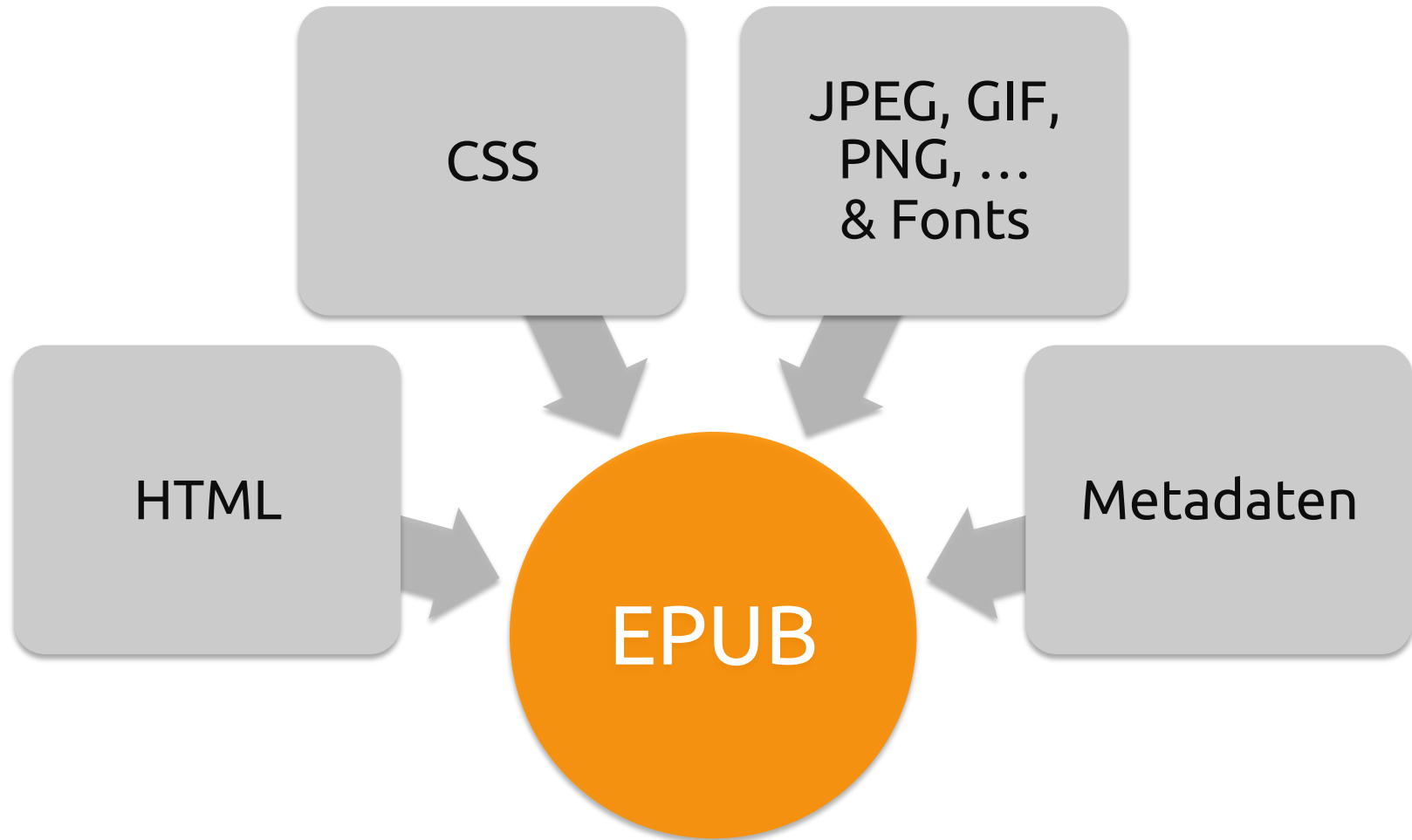
# Basis-Technologien HTML 5 & CSS



# Standardisierung als Voraussetzung

- Definierte Publikationsstrukturen
- Definierte HTML-Strukturen
  - Einheitliche Standards für Überschriften
  - Definiertes Set an möglichen Textbausteinen
- Strukturierung und semantische Auszeichnung durch CSS-Class-Attribute

# Bestandteile eines EPUBs



# Dateiformat EPUB

... ist ein Datencontainer (ZIP-Datei!)

- Container-Aufbau: EPUB als Containerformat
- Navigationsdateien: Erschließung des Content für Reader und Leser
- Inhaltenstruktur: HTML und CSS für Strukturierung und Layout des Content

# Aufbau einer EPUB-Datei



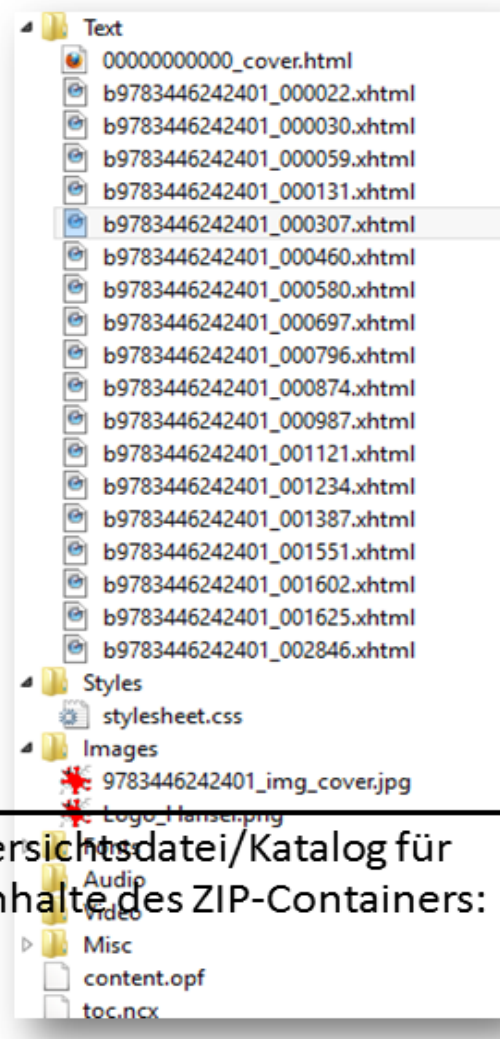
TOC-Datei für das Inhaltsverzeichnis

Metadaten

```
<epub-config>
  <opf>
    <packageid>9783446242692</packageid>
    <metadata xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
      <dc:title>Brüder und Schwestern</dc:title>
      <dc:creator>Birk Meinhardt</dc:creator>
      <dc:publisher>Carl Hanser Verlag</dc:publisher>
      <dc:date>2012</dc:date>
      <dc:language>de</dc:language>
    </metadata>
  </opf>
</epub-config>
```

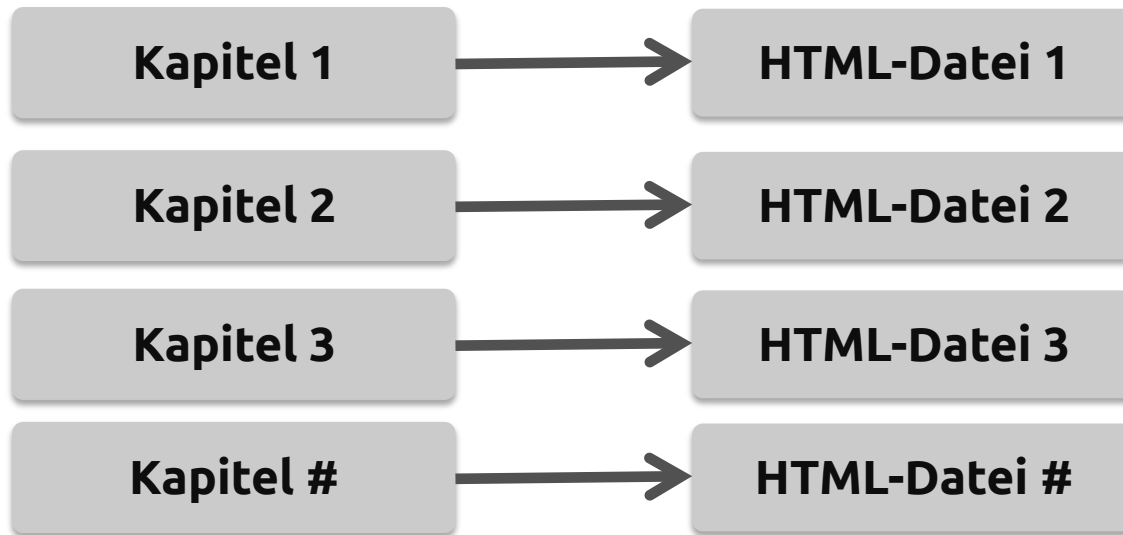
Abbildungen, Schriftarten

Stylesheet, ggf. für Produkt angepasst

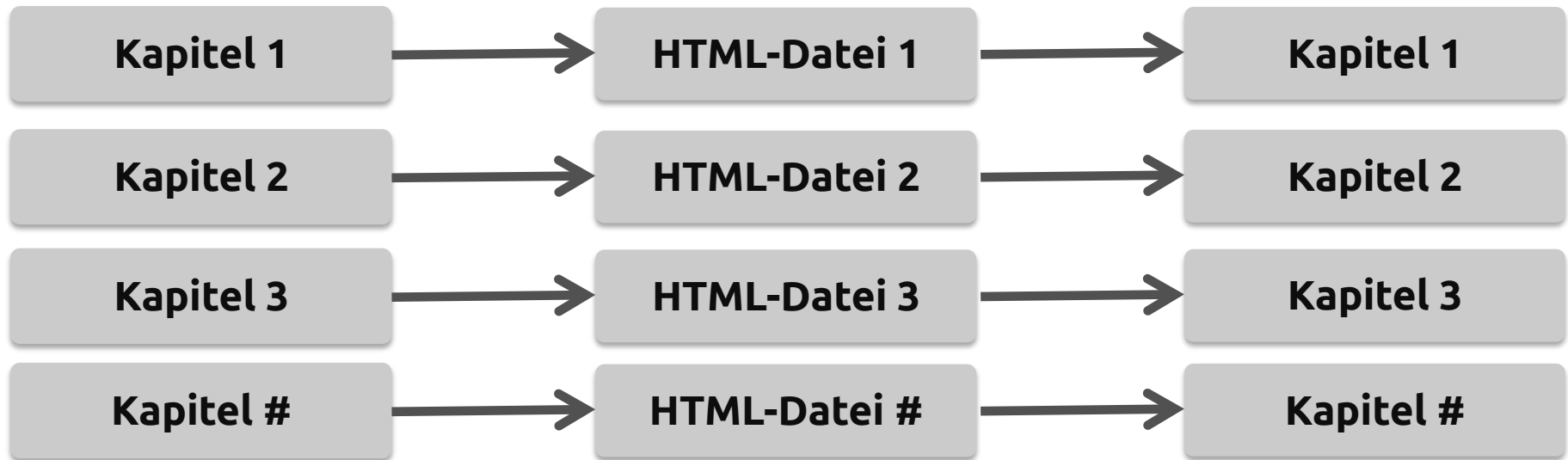


+ Übersichtsdatei/Katalog für alle Inhalte des ZIP-Containers:

# Granularisierung im ePUB



# Granularisierung im ePUB → Struktur der App



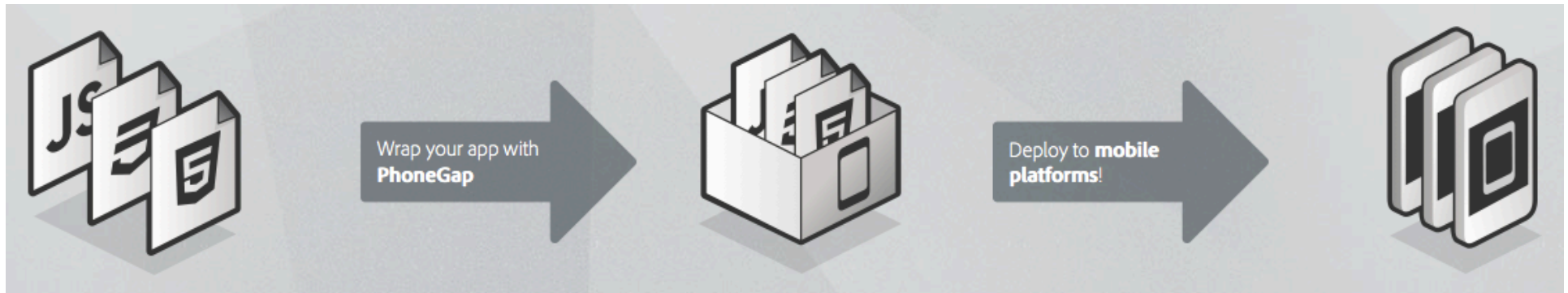
# Technologische App-Varianten

- **Native App**
  - Lauffähige Anwendung
  - Oberfläche und Programmlogik je Plattform entwickelt
- **Web-App**
  - Läuft im Browser bzw. Container-App für Browser-Aufruf
  - Nutzt Web-Technologien (HTML5, CSS, JavaScript)
- **Hybrid-App**
  - Lauffähige Anwendung
  - Mit Web-Technologien und JS-Frameworks entwickelt



# Frameworks für Plattform-übergreifendes Entwickeln

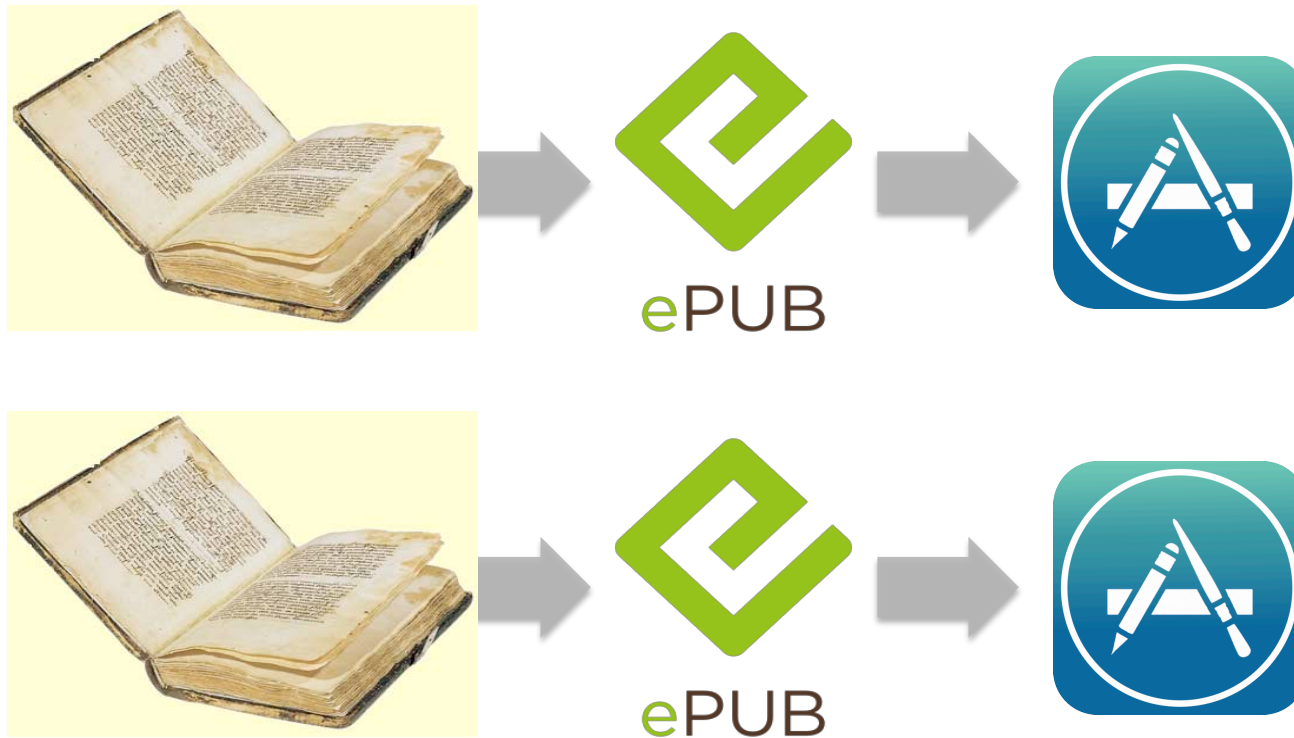
Beispiele: Phonegap/Cordova, Appcelerator Titanium



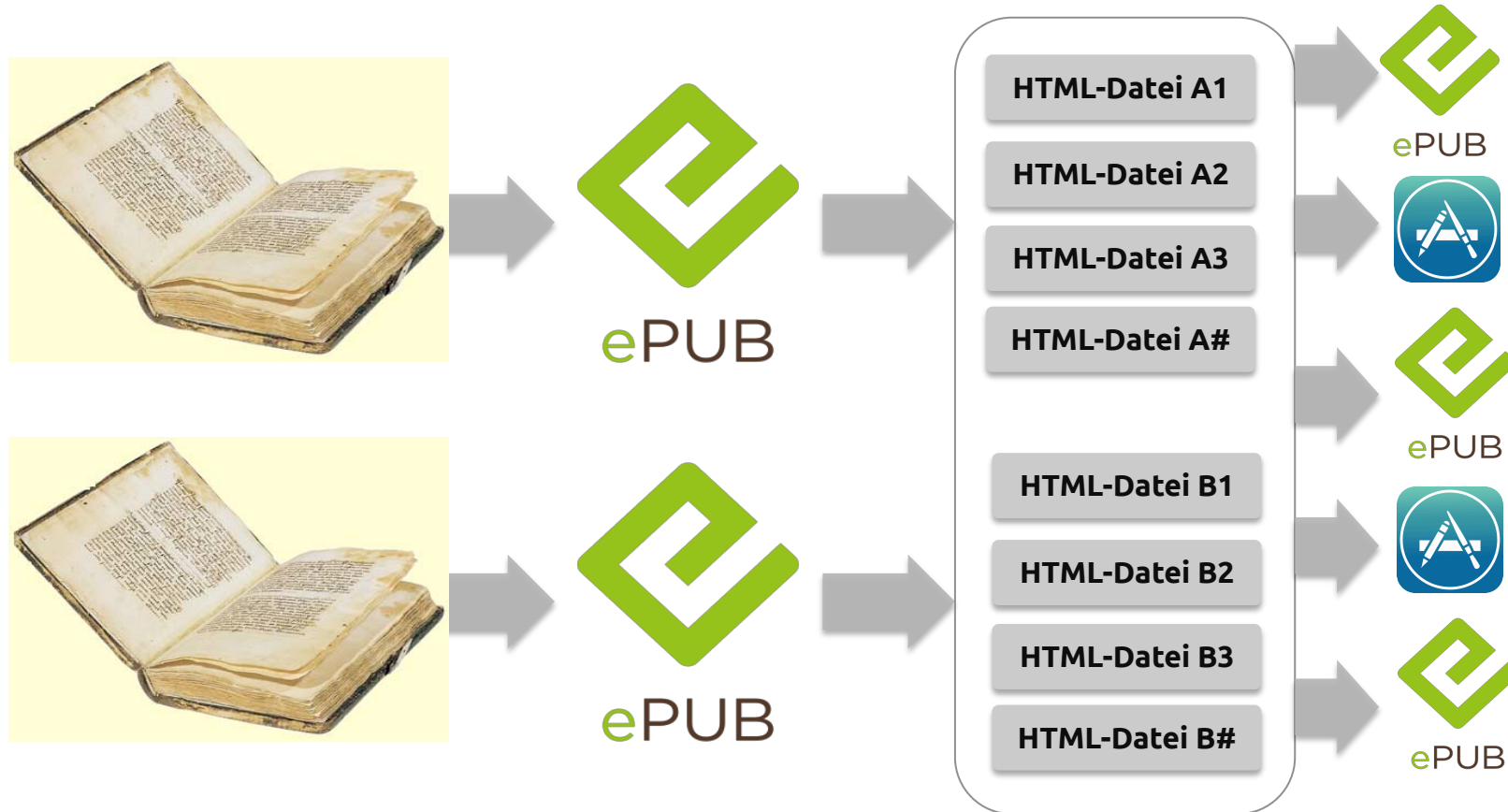
- Grundprinzip:
- Entwickeln in HTML5, CSS und JavaScript,
- Kompilieren in native Anwendungen der App-Plattformen
- → Webanwendung läuft in der Browserkomponente der jeweiligen Plattform

# Addition:

## Zwei digitale Bücher sind zwei ePUBs sind zwei Apps



# Multiplikation: Zwei ePUBs sind HTML & CSS ist viele ePUBs und APPs



# Praxisbeispiel

- App-Entwicklung „A Story A Day“

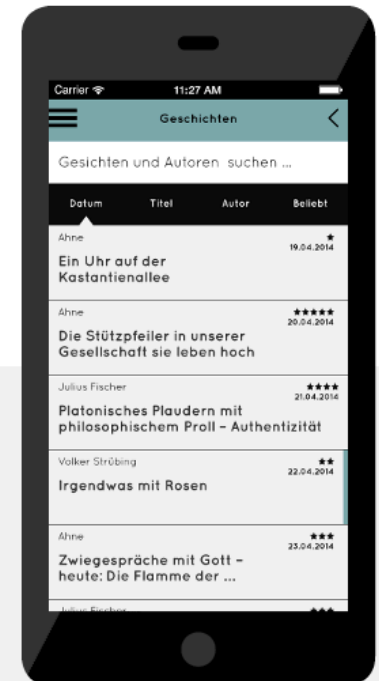
f Gefällt mir Teilen 8



## A Story A Day

### **A Story A Day - jeden Tag eine neue Kurzgeschichte auf dein Smartphone!**

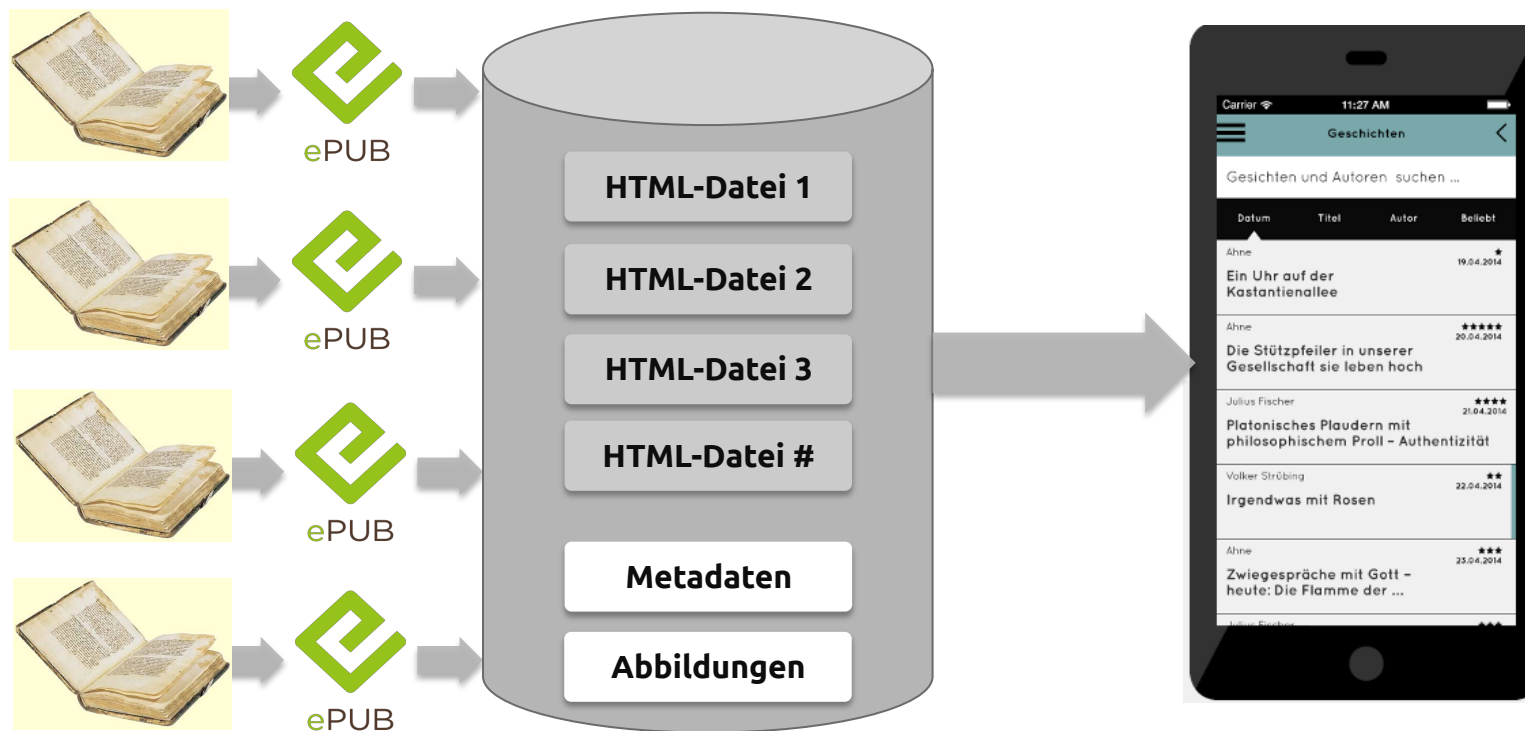
Kurzgeschichten zum Schmunzeln, Lachen oder Nachdenken, für unterwegs und zwischendurch. Mit dabei sind bekannte Autoren und Autorinnen wie Kirsten Fuchs, Ahne, Marc-Uwe Kling, Volker Strübing, Anna Mateur, Jochen Schmidt, Julius Fischer uva. Du kannst die App kostenlos herunterladen und dank der enthaltenen 5 Gratisgeschichten sofort loslesen.



# Projektphasen

- Projektidee:
  - Kurzgeschichten-App
  - Zentraler Content-Pool
  - perspektivisch: Kurzgeschichten auf Website
- Grobkonzeption
  - Beschreibung der App-Funktionen
  - Ableitung der Anforderungen an den Content-Pool
  - Definition der benötigten Technologien, Systeme und Schnittstellen

# App „A Story A Day“



# Unsere Leistungen

## für erfolgreiches App-Publishing mit HTML & Co

- Einführungs-Workshops & Schulungen
- Anforderungsanalyse und Konzeption
- Definition von XML & HTML-Standardstrukturen
- Definition plattformübergreifender Gestaltungsstandards (CSS)
- Effiziente ePUB-Workflows
- Cross-Plattform App-Entwicklung
- Entwicklung von Server-Komponenten und Schnittstellen
- Projektbegleitung
- Know-How-Transfer

# Informationen und Kontakt

Wir helfen Ihnen gerne bei den vielfältigen Detailfragen zum ePUB- und App-Publishing.



Ansprechpartner:  
Ivo Hartz

Tel.: 030-60 988 41-10

E-Mail: [hartz@eScriptum.de](mailto:hartz@eScriptum.de)

Internet: [www.eScriptum.de](http://www.eScriptum.de)