

Presseinformation

Corporate Marketing » Samsung Developer Conference 2018

Das sind die Highlight-Sessions der SDC18

Samsung Developer Conference bietet Einblick in die neuesten Entwicklungen in den Bereichen KI und IoT

- SDC18 vom 7. bis 8. November in San Francisco
- Breite Auswahl an Sessions zu KI und IoT
- Neuigkeiten zu Bixby, SmartThings und Gaming



Schwalbach/Ts. – 30. Oktober 2018 – Vom 7. bis 8. November findet in San Francisco die SDC18 statt und bietet Entwicklern und Partnern eine Plattform, um mit neuen Technologien von Samsung neue Geschäftsfelder zu erschließen. Unter dem Motto „Where Now Meets Next“ veranstaltet Samsung mit ausgewählten Partnern eine breite Auswahl an Sessions, die die neuesten Entwicklungen in den Bereichen Künstliche Intelligenz (KI) und Internet of Things (IoT, Internet der Dinge) thematisieren.

Durch informative Vorträge, Panels und Workshops erhalten Konferenzteilnehmer einen ersten Einblick in die neuesten Software Development Kits (SDKs), Entwicklungstools und Partnerschaften von Samsung. Darüber hinaus schafft die SDC18 einen Rahmen für Entwickler, sich persönlich mit Samsung Produktexperten und anderen Entwicklern aus der Branche auszutauschen. Hier sind einige der Sessions, die die SDC18 zum Highlight machen.

Bixby

Die SDC18 bietet eine Reihe an Sessions rund um Bixby, die KI-Plattform von Samsung. In verschiedenen Vorträgen, Panels und Workshops erfahren Konferenzteilnehmer wie sie mit Bixby ein umfassendes Nutzererlebnis für unterschiedliche Szenarien schaffen können.

- **„Bixby and the New Exponential Frontier of Intelligent Assistants“**
Führende Köpfe aus dem internationalen Bixby-Team erläutern die Besonderheiten der Technologie, skizzieren ihre Vision für ein neues, offenes Bixby-Ökosystem für Entwickler und diskutieren, wie und warum man daran teilhaben sollte.

- **„Teaching Bixby Fundamentals: What You Need to Know“**
Hier erfahren Teilnehmer, wie man die Entwicklertools von Bixby, wie das Bixby SDK und IDE nutzt, um Unternehmenslösungen mit Bixby zu entwickeln.
- **„Conquer the World with Bixby: Building for Multiple Languages and Locations“**
Weltweit sind heute Millionen von Geräten im Umlauf, die von ebenso vielen Nutzern bedient werden. In dieser Session erfahren Teilnehmer wie Sie die Nutzerbasis einer Anwendung über verschiedene Geräte, Sprachgrenzen und Marktgrenzen hinweg erweitern und dabei bereits bestehende Codes immer wieder verwenden können.

SmartThings

Im vergangenen Jahr präsentierte Samsung auf der SDC SmartThings, eine neue Plattform zur Vernetzung und Steuerung von Smart Devices. In diesem Jahr wird das Unternehmen neue Updates vorstellen und zeigen, wie die Plattform in weitere Geräte implementiert werden kann. Dies sind die Highlight-Sessions rund um SmartThings:

- **„SmartThings 101: New to SmartThings“**
In dieser Sitzung werden die Möglichkeiten von API-Integrationen in SmartThings diskutiert. Zudem wird gezeigt, wie eine Anwendung mit der API schnell und einfach in SmartThings integriert werden kann.
- **„Streamlining IoT Systems: SmartThings Cloud-to-Cloud Device Integration“**
Die Session stellt einen neuen Developer Workspace zur SmartThings Integration von Geräten, die via Cloud vernetzt sind, vor. Der Workspace ist mit neuen APIs und Tools ausgestattet, die Entwicklungs- und Markteinführungsprozesse erleichtern. Geräte, die in SmartThings integriert sind, werden von Bixby, anderen Sprachassistenten und einem automatisierten Ökosystem gesteuert.
- **„What's New in the SmartThings Platform?“**
Das SmartThings Ökosystem ist seit dem Start im vergangenen Jahr enorm gewachsen. In dieser Session werden neue Funktionen der Plattform vorgestellt. Zudem wird über die Integration neuer Dienste und Geräte gesprochen.

Spotlight Session

In der Spotlight Session diskutieren hochkarätige Redner die aktuell spannendsten Entwicklungen in den Bereichen Gaming und KI. Samsung wird sich hier zur Gaming Strategie äußern – übergeordnete Themen wie KI, aber auch produktspezifische Zusammenhänge, etwa mit dem Samsung S Pen, werden hier thematisiert. Zu den Referenten gehören Sarah Bond, Head of Global Gaming Partnerships and Development bei Microsoft Xbox, Tim Sweeney, Gründer und CEO von Epic Games, dem Studio hinter dem Megahit „Fortnite“ sowie John Hanke, Gründer und CEO von Niantic Labs, dem Produzenten von Pokémon Go.

Gaming

Auf der SDC 2016 hat Samsung sein Galaxy GameDev-Programm vorgestellt, das Entwickler bei der Umsetzung realistischer und lebendiger Spiele unterstützt. In diesem Jahr unterstreicht

Samsung den damaligen Ansatz und führt mehrere SDKs und Tools ein, die die Kreativität von Entwicklern fördern soll. In einer Reihe von Sessions können Konferenzbesucher erleben, wie man diese neuen Technologien nutzt, um Spiele für Galaxy Produkte zu optimieren:

- **„Galaxy: The Best GameDev Platform“**
In dieser Sitzung werden Galaxy GameDev-Partnerschaften mit einigen der größten Namen im Bereich Mobile Gaming thematisiert. Darüber hinaus gibt es einen Ausblick auf demnächst erhältliche Tools sowie ein neues SDK.
- **„Fortnite Behind the Story: Road to Android and Vulkan Collaboration with Galaxy GameDev“**
Hier können Entwickler einen Blick hinter die Kulissen werfen und erfahren wie Samsung und Epic Games das weltweite Gaming-Phänomen für Galaxy Produkte optimiert haben.

Updates: Verbesserungen bestehender Anwendungen und Services

Im Rahmen des prall gefüllten Programms der SDC18 werden auch Updates für beliebte Apps wie etwa Samsung Pay, Samsung Health, Samsung DeX, AR Emoji, Bixby Vision, Samsung Knox und das Tizen OS thematisiert:

- **„Do What Your Phone Can't With Samsung DeX“**
Mit Samsung DeX können Nutzer praktisch jeden Ort in einen Arbeitsplatz verwandeln, indem sie ihr Smartphone in eine PC-ähnliche Arbeitsumgebung verwandeln. Neben Updates zur Optimierung von Apps für Samsung DeX wird in dieser Session ebenfalls gezeigt, wie das neue Linux on DeX Entwicklern helfen kann, flexibler zu arbeiten.
- **„Technical Aspects of Galaxy Watch App Development“**
In dieser Session werden die wichtigsten Aspekte der Galaxy Watch App-Entwicklung diskutiert, wobei der Schwerpunkt auf dem Tizen 4.0 Wearable SDK liegt. Die Teilnehmer lernen wie man eine überzeugende App für die Galaxy Watch entwickelt. Vom Konzept über Design und Entwicklung bis hin zu spannenden Anwendungsszenarien.
- **„Samsung AR Emoji Studio: Create and Market New Avatars“**
Die Kombination von AR und Emojis hat die Art und Weise verändert, wie Menschen sich digital ausdrücken. In dieser Sitzung können die Teilnehmer das neue Avatar Studio von Samsung ausprobieren und erfahren, wie neue 3D-Avatare in den Galaxy App-Shop kommen.
- **„Samsung Pay, More Than a Wallet“**
Samsung Pay, der weit verbreitete mobile Zahlungsdienst, bietet jetzt noch mehr Funktionen, die Händlern dabei helfen ihr Online- und Offline-Geschäft auszubauen. Die Samsung Pay In-App und Web SDKs ermöglichen bereits Online-Zahlungen bei Händlern auf der ganzen Welt. Samsung stellt neue Features vor, die Händlern weitere Möglichkeiten geben um mit ihren Kunden in Kontakt zu treten.

Mehr Details zu allen Sessions der SDC18 finden Sie [hier](#). Weitere Informationen zur Konferenz einschließlich der Anmeldeinformationen stehen auf der [offiziellen Website](#) bereit. Regelmäßige Updates gibt es unter [@samsung_dev](#) auf Twitter unter dem Hashtag „#SDC18“.

Über Samsung Electronics

Samsung Electronics Co., Ltd. inspiriert Menschen und gestaltet die Zukunft mit Ideen und Technologien, die unser Leben verbessern. Das Unternehmen verändert die Welt von Fernsehern, Smartphones, Wearables, Tablets, Haushaltsgeräten, Netzwerk-Systemen, Speicher-, Halbleiter- und LED-Lösungen. Entdecken Sie die neuesten Nachrichten im Samsung Newsroom unter news.samsung.com/de.

Pressekontakt Samsung

Corporate Marketing

Samsung Electronics GmbH

Thomas Kahmann

Corporate Marketing

Am Kronberger Hang 6

65824 Schwalbach / Ts.

T.Kahmann@samsung.com

Pressekontakt Agentur

Corporate Marketing

Faktor 3 AG

Harry Olschok-Hofmann

Kattunbleiche 35

22041 Hamburg

061 96 66 10 36

samsung.corp@faktor3.de