

Rob Ford (Julius Wiedemann, Hrsg.)

Web Design

The Evolution of the Digital World
1900-Today

Taschen, Bonn 2019
ISBN 978-3-8365-7267-5
640 Seiten, 40 €

Meilensteine und Monstrositäten

Wie andere Kulturgüter unterliegen auch Webinhalte den Gezeiten von Anforderungen, Vorlieben und Technik. Eine reich bebilderte Geschichte des Webdesigns lädt zur Reise in die Vergangenheit des World Wide Web ein.

Was gestern noch als Innovation gefeiert wurde, gilt schon heute als Selbstverständlichkeit oder wirkt altbacken. Das lässt sich bei digitalen Medien besonders eindrücklich beobachten. Der Brite Rob Ford befasst sich seit 20 Jahren als Juror und Autor mit der Bewertung von Webseiten. Unterstützt von Herausgeber Julius Wiedemann hat er eine Geschichte des Webdesigns im Format eines wuchtigen Kunstkatalogs vorgelegt.

Mit den Wiegenjahren von 1990 bis 1997 befasst sich ein einführendes Kapitel; jedem Jahr ab 1998 ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Dort skizziert jeweils zunächst ein knapper Text entscheidende Entwicklungen, anschließend stellt der Autor rund zehn herausragende Webseiten oder Online-Anwendungen des Jahres im Detail auf je einer Doppelseite vor.

Diese chronologische Darstellung ist mit zahlreichen Zitaten von Zeitzeugen garniert. Zudem flankieren „Fakten des Jahres“ ein jedes Kapitel: die Anzahl der Internetnutzer und Webseiten weltweit, relevante Neuerscheinungen von Hard- und Software, der erfolgreichste Kinofilm, politische Ereignisse.

Wer sich für das erste Foto oder Video im Netz interessiert, die erste Webcam, den ersten Online-Pizzaservice, die erste endlos scrollende Webseite oder das erste Menü mit Zoom-Funktion, wird in diesem Buch fündig. Pffiffige Tricks, Geistesblitze und Designverirrungen der Webgeschichte stehen einträchtig beieinander. Die Entwicklungslinien von Flash nach HTML5 und vom Browser zur mobilen Applikation zeichnet Ford anschaulich nach; ebenso aufschlussreich zeigt er die Genese des Onlinehandels.

Das Buch ist für manche Überraschung gut; es bietet Fachleuten und Laien Anregung und Unterhaltung. Da es aber letztlich aufzählenden Charakter hat, eignet es sich nur schlecht zur durchgehenden Lektüre. Auch die unentwegte Begeisterung über Innovationen und bahnbrechende Pioniertaten kann auf die Dauer ermüdend wirken. Etwas weniger Euphorie und stattdessen mehr Analysen hätten „Web Design“ gut getan.

Neben dem englischen Haupttext stehen in kleinerer Schrift eine französische und eine deutsche Übersetzung. Die Letztere ist leider etwas hölzern geraten. (Pit Noack/psz@ct.de)

KI-Futter für Pythonisten

Etliche Lehrbücher zu Machine Learning setzen veritable mathematische Kenntnisse voraus, andere gehen nicht über die Verwendung von Standardbibliotheken hinaus. Durch sinnvoll gewählte Abstraktionen vermittelt Trask Python-Programmierern auch ohne fortgeschrittene Mathematik solides Grundwissen über neuronale Netze und Deep Learning.

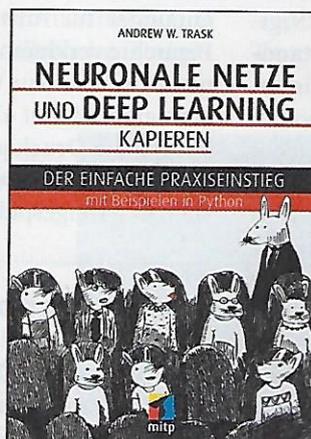
Lassen sich aus der Anzahl der Zehen und der Fans eines Fußballteams Informationen über die Wahrscheinlichkeit eines Sieges gewinnen? Ein Forward-Learning-System, das Andrew W. Trask an den Anfang seines Buches stellt, tut genau das. Bei seinen Darlegungen setzt der Autor Eselsbrücken und Analogien so geschickt ein, dass der geneigte Leser ihm mit bloßer Gymnasialmathematik folgen kann.

Für die Erklärung des Gradientenabstiegs setzt Trask auf Diagramme, die von einem „Schieber“ abgefahren werden. Es folgen Überlegungen zur Back Propagation und zur grafischen Darstellung der Inhalte neuronaler Netze. Damit jedes Kapitel sofort nutzbares Wissen vermittelt, verwendet Trask viele kleine, aber durchaus sehenswerte Beispiele. Als Programmierungsumgebung setzt er dabei Python ein – die Sprache ist im Bereich des Machine Learning stark verbreitet. Die durchweg funktionsfähigen Programmchen entstehen weitgehend ohne Bibliotheken wie Keras; dadurch kann der Leser ein tiefergehendes Verständnis der durchgeführten Operationen gewinnen.

Das Buch hat jedoch noch mehr zu bieten. Es behandelt auch Themen wie die Verarbeitung natürlicher Sprache und die Erkennung von Hand geschriebener Zahlen. Außerdem geht es um mehrschichtige Netze und um die Verarbeitung von Datensätzen, die aus rechtlichen oder technischen Gründen nicht vollständig sind.

Die gelungene deutsche Übersetzung füllt stolze 350 Textseiten und übertrifft damit das englischsprachige Original um rund 50. Zum Schluss wirft Trask noch einen Blick auf Bereiche jenseits des Grundwissens: Angehende Machine-Learning-Enthusiasten finden hier Verweise auf GPU-Programmierung und akademische Papers.

Unterm Strich hat der Leser es mit einem Lehrbuch alter Schule zu tun, das an Klassiker wie O'Reillys „AI for Game Programmers“ anknüpfen kann. Der Autor hat die Einstiegshürden angesichts der anspruchsvollen Materie bemerkenswert niedrig gesetzt. Anstatt zu theoretisieren, zündet er ein Feuerwerk von Anregungen für Programmierpraktiker. (Tam Hanna/psz@ct.de)



Andrew W. Trask

Neuronale Netze und Deep Learning kapiere

Der einfache Praxiseinstieg
mit Beispielen in Python

MITP, Frechen 2020
ISBN 978-3-7475-0015-6
360 Seiten, 30 €
(PDF-/Epub-/Kindle-E-Book: 26 €)