

De wereld in je broekzak

De laatste jaren is de populariteit van de smartphone sterk toegenomen. Steeds meer mensen schakelen over op de iPhone van Apple, de BlackBerry's of de smartphones van Nokia. Maar wat maakt deze telefoons zo speciaal en gewild? En misschien nog wel het allerbelangrijkste, wat kan je ermee?

Voor de smartphone is nog geen industriële standaard en dit maakt de definitie van een smartphone wat moeilijk, maar wat ze onderscheidt van de gewone mobiele telefoons is bij elke smartphone terug te vinden, namelijk hoe ze worden gebouwd en wat ze kunnen doen. Zo hebben vandaag de dag de meeste smartphones een identificeerbaar werkend systeem, met de mogelijkheden om toepassingen (applicaties) toe te voegen. De toepassingen kunnen uiteenlopen van uitbreidingen van het systeem voor gegevensbewerking zoals e-mail, connectiviteit met bijvoorbeeld online profielpagina's, of voor entertainment. Deze toepassingen kunnen worden ontwikkeld door de fabrikant van het apparaat of door andere ontwikkelaars.

Op het gebied van eigenschappen komen de meeste smartphones wel overeen en worden vaak gekenmerkt door een persoonlijke organisator. Dit stelt de gebruiker in staat om zijn smartphone volledig naar eigen persoonlijke belangen in te richten. Andere herkenbare toepassingen zijn een QWERTY toetsenbord, internettoegang, touch screen, camera, GPS, contactbeheer, versnellingsmeter, de mogelijkheid om tekstdocumenten te bekijken in PDF en Microsoft Office bestanden. De smartphones zijn mede te gebruiken als multimedia apparaten. Zo kunnen ze worden gebruikt als mp3speler, fotoalbum, het bekijken van video's en met behulp van internet is er toegang tot social networks. BlackBerry geeft zelfs de gebruiker een veilige toegang tot bedrijfspost.

Ontwikkelingen

De ontwikkelingen voor de mobiele telefoons zijn ongelooflijk snel gegaan. Binnen 15 jaar zijn de smartphones ontwikkeld tot het stadium dat ze nu verkeren, maar de eerste smartphones hadden echter al vergelijkbare functies met de huidige. Zo was de Simon, het conceptmodel van IBM, in 1992 de eerste mobiele telefoon die ook andere functies had, zoals een kalender, adresboek, wereldklok, rekenmachine, email en games. Het model had geen knoppen maar maakte gebruik van een touch screen waarmee men met behulp van een pennetje of de vinger de telefoon konden bedienen. Ook was er een on-screen toetsenbord om tekst in te voeren. Deze eerste smartphones zijn nu niet meer te vergelijken met de standaard van vandaag, maar voor die tijd was het een ongelooflijke vooruitgang. Vanaf die tijd ging het snel met de smartphones, grote bedrijven zoals Nokia, Hewlett-Packard en Ericsson (toen nog zonder Sony) kwamen met eigen modellen en series. In de jaren negentig was ook de PDA, een ongelooflijk dure smartphone, erg in trek voor mensen in het zakenleven. Vanaf het jaar 2000 werd de term smartphone geïntroduceerd en groeide de populariteit enorm, de PDA werd verslagen uit de markt en de ontwikkelingen hielden niet op. In 2005 werd de N-serie van Nokia geïntroduceerd als Multi mediacomputers in plaats van smartphones. 2009 is het topjaar geweest voor telefoons. Met de iPhone van Apple is een nieuwe standaard gezet op het gebied van applicaties.¹ De App Store heeft 134000 applicaties met meer dan 280 miljoen in december 2009, wat meer dan 250 miljoen dollar opbracht voor Apple en de ontwikkelaars.² En de markt blijft rap doorgroeien. Het onderstaande schema's laat zien dat de populariteit van smartphones blijft groeien.

¹ <http://pctoday.com/Editorial/article.asp?article=articles/2006/t0402/12t02/12t02.asp&guid=>

² <http://gigaom.com/2010/01/12/the-apple-app-store-economy/>

North America smart phone market					
Market share forecast 2010, 2009					
OS vendor	2010 forecasts		2009 shipments		Growth 2010/2009
	(millions)	% share	(millions)	% share	
Total	65.1	100.0%	47.2	100.0%	37.9%
RIM	28.0	43.0%	23.2	49.2%	20.5%
Apple	13.8	21.3%	10.9	23.1%	27.1%
Google (Android)	12.3	18.9%	4.6	9.7%	169.2%
Microsoft	4.7	7.2%	4.8	10.1%	-1.3%
Palm	3.1	4.7%	1.4	3.1%	112.3%
Symbian	2.1	3.4%	1.5	3.2%	47.0%
Others	1.0	1.6%	0.8	1.7%	25.0%

Source: Canallys estimates, © Canallys 2010

Applicaties

Deze applicaties maken de smartphones tot wat ze zijn. Zo zijn de toepassingen die met GPS werken, de zogenaamde Location Based Services een enorme vooruitgang op het gebied van applicaties. De LBS stelt de gebruiker in staat om via zijn smartphone zijn positie door te geven aan de telefoon, die de gebruiker en andere op een digitale plattegrond lokaliseert. LSB geeft dan ook de mogelijkheid om allerlei informatie op te vragen over het gebied waar je je bevindt, zoals restaurantjes, hotels, musea, winkels en zelfs parkeergelegenheden. Uitermate handig voor toeristen of dagjesmensen die voor het eerste een stad bezoeken en de weg nog niet goed weten. Met een druk op de knop wordt de locatie doorgegeven aan de smartphone en komt deze met suggesties.

Andere ontwikkelingen zijn de OR codes. Deze moderne 'streepjescodes' duiken steeds meer op in het straatbeeld en geven de gebruikers van smartphones de mogelijkheid om informatie op te vragen over het object waar de QR code bijstaat. De code wordt gescant met de camera van de telefoon en zo verschijnt er op het beeld informatie over bijvoorbeeld het beeld in een museum, een oud gebouw in een stad of van billboards. Het interessante aan de QR codes is dat ze de aandacht trekken van voorbijgangers. Het is nog niet heel populair, maar het kan slim ingezet worden bij bezienswaardigheden van steden. Zo kunnen bezoekers of toeristen informatie opvragen langs een kunstroute, populaire gebouwen of in musea.



Er wordt steeds meer uitgevonden op het gebied van live beelden. Zo is er ook de augmented reality, een techniek die er voor zorgt om over een bestaand beeld extra lagen met informatie toe te voegen. De techniek heeft de mogelijkheid om een extra informatie laag toe te voegen aan het beeld waar de camera op richt. Zo kunnen gebruikers van een smartphone de camera richten op een gebouw, object, of kunstbeeld, op de smartphone verschijnt



dan extra informatie over het object over het beeld van de telefoon heen.

Tegenwoordig zijn er veel derden die applicaties ontwikkelen voor de smartphones. Zo ook de 20-jarige Nederlander Dennis Stevense. In een krantenbericht van de Telegraaf van dinsdag 23 maart 2010³ staat dat de student een applicatie heeft ontwikkeld voor de iPhone die inmiddels razend populair is en al tienduizenden keren over de toonbank is gegaan. De applicatie 'Trein' berekend treinvertragingen en maakt het opzoeken van informatie op de stationsborden verleden tijd. Zo is te zien dat applicaties heel simpel maar toch doeltreffend kunnen zijn. Inmiddels staat de app in de top 20 van meest verkochte programma's en krijgt de jonge Stevense banen aangeboden van grote Nederlandse innovatiebedrijven.

Om de stad Vlissingen te promoten kunnen dergelijke soort kleine apps ook goed werken. Denk eens aan het opvragen van informatie over parkeergelegenheden, toeristische trekpleisters, uitstapjes, kunstroutes en hotelovernachtingen. Allemaal op te vragen met een simpele druk op de knop. Voor Vlissingen een uitstekende invalshoek om zich te profileren als innovatieve stad. Daar komt nog bij dat Vlissingen een studentenstad is. Genoeg studenten dus om een app te laten bedenken en ontwikkelen. Zij zouden met frisse ideeën voor applicaties de stad op de (digitale) kaart kunnen zetten. Slimme toepassingen voor de smartphones verzinne n om zo de toerist, bezoeker of bewoner te laten verbazen over de stad Vlissingen. Met alle informatie die men wilt op te zoeken is heb je de wereld in je broekzak.

Ashwin Visser

³ http://www.telegraaf.nl/digitaal/6352234/___Delftse_iPhone_briljant___html?p=9,1