Colofon

Titel
Apps, Alles over uitgeven op mobiel en tablet
Auteur
Dirkjan van Ittersum

ISBN: 9789079055005

Uitgever
InCT Publishing BV
Postbus 33028
3005 EA Rotterdam
www.inct.nl
uitgever@inct.nl

Vormgeving en opmaak
BeeldinZicht
Schieveenstraat 9
3037 XJ Rotterdam
www.beeldinzicht.nl

Copyright © 2012 InCT, Rotterdam

All rights reserved. No part of this publication may be reporduced, stored in a retrieval system of any nature, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

apps

Alles over uitgeven op mobiel en tablet

Geheel herziene en geactualiseerde versie

Video's in deze uitgave

In deze uitgave treft u veel verwijzingen naar videofragmenten waarin experts aan het woord komen. Telkens staat kort vermeld wat het onderwerp van de video is. Wilt u deze video's zien? Op http://sn.im/apps-boek staan de directe links. Hieronder een introductie van de personen in deze video's.

Dania van Dishoeck
Als Manager Rights & New Business bij uitgeverijen Leopold, Ploegsma en Querido medeverantwoordelijk voor de apps De gelukkige olifant en de Vertragingsapp.

Nienke Faber
Is Projectcoördinator Digitaal Uitgeven. Zij is verantwoordelijk voor de Kinderboekenapp van uitgeverij Leopold, Ploegsma, Querido en Zwijsen.

Gert-Jan Schikker
Houdt zich als Adviseur Nieuwe Media bij WPG Uitgevers bezig met klantprofiling, verdienmodellen en diverse apps van WPG.

Michel de Nooijer
Bij Voetbal International verantwoordelijk voor het (door) ontwikkelen van de apps van Voetbal International (VI).

Dirk-Jan Huizingh
CEO van Peperzaken. Het bedrijf ontwikkelt apps voor grote uitgeverijen, waaronder Sanoma. Vooral bekend van de app van Nu.nl.

Rob Does
Directeur van MediaTest, een bureau dat onderzoek deed naar de betaalbereidheid voor apps op tablets.

Inhoud

Voorwoord 9

Basiskennis 12

Hoofdstuk 1 **Wat is een app? 13**

1.1 Soorten apps 14
1.2 Verschillende platformen 16
1.3 Hardware 17
1.4 Widgets 19
1.5 Distributie 20
1.6 Geschiedenis van apps 21
1.7 Voorlopers van apps 24
1.8 Apps in andere contexten 25
1.9 Kanttekening 27

Hoofdstuk 2 **Mobiele besturingssystemen 31**

1.1 Soorten apps 14
2.1 Basiselementen 32
2.2 iOS, het Apple-platform 37
2.3 Android, het alternatief van Google 48
2.4 Windows Phone 7, Microsoft haakt aan 65
2.5 BlackBerry, voor de zakelijke markt 70
2.6 Symbian, een oudgediende 73
2.7 Overige platformen 77

Hoofdstuk 3 **App-winkels 81**

3.1 Apple App Store 82
3.2 Google Play 86
3.3 Windows Phone Marketplace 89
3.4 BlackBerry App World 90
3.5 Ovi Store/Nokia Store 91
3.6 Samsung Apps 92
3.7 Overige app-winkels 92

Hoofdstuk 4 **Marktcijfers** **97**
Interviews 113

Voorbereidingsfase 123

Hoofdstuk 5 **Verdienmodellen** **125**
5.1 Soorten apps 126
5.2 Doelstelling 128
5.3 Prijsstelling 135
5.4 Marktpotentieel 139

Hoofdstuk 6 **Platformkeuze** **143**
6.1 Native of webapp 144
6.2 Welk besturingssysteem? 148

Hoofdstuk 7 **Marktonderzoek** **153**
7.1 Bureauresearch 154
7.2 Veldonderzoek 157
Interview 161

Ontwikkelfase 171

Hoofdstuk 8 **De opdracht geven** **173**
8.1 Twee fases 174
8.2 Welk bureau? 175
8.3 Kostenplaatje 178

Hoofdstuk 9 **Eerste schetsen** **181**
9.1 Functioneel ontwerp 182
9.2 Wireframes 183

Hoofdstuk 10 **Grafisch ontwerp** **189**
10.1 Ontwerpen voor mobiel: een vak apart 190
10.2 Deze graphics hebt u nodig 193
10.3 Handige hulpjes bij het ontwerpen 203

Hoofdstuk 11 **Ontwikkelfase** **211**
11.1 SDK's 213
11.2 Frameworks 216
11.3 Magazine-apps maken 222
11.4 Andere hulpjes bij het te bouwen 229
11.5 Beta-testen 234
Interviews 237

Lancering 251

Hoofdstuk 12 **Verkoopfase** **253**
12.1 Marketing 254
12.2 Verkoopanalyse 258
12.3 Onderhoud 260
Interview 263
Praktijkvoorbeelden 269

Hoofdstuk 13 **Nederlandse apps** **271**
13.1 Kinderboeken 272
13.2 Boeken 273
13.3 Vakinformatie 274
13.4 Naslagwerken 275
13.5 Communities 276
13.6 Magazines 276
13.7 Nieuws 277
13.8 Educatie 279

Hoofdstuk 14 **Buitenlandse apps** **281**
14.1 Magazines 282
14.2 Kranten 283
14.3 Nieuws 284
14.4 Voorleesboeken 285

Appendix
A Ontwikkelaars 290
B Woordenlijst 291
C Belangrijke websites 296

Voorwoord

Eerst was er de boekdrukkunst die het medialandschap, voor zover dat er toen was, op zijn kop zette. Daarna deden radio, tv en internet dit nog eens dunnetjes over. En nu wordt het hele medialandschap revolutionair veranderd door mobiele media. Uw telefoon is al lang geen bel-apparaat meer, maar gewoon een mobiele computer en de pc en laptop worden vervangen (of aangevuld) door tablets (een soort grote smartphone waar je nog niet mee kunt bellen). Kortom, de mediarevolutie is mobiel.

Consumenten omarmen deze nieuwe media met enthousiasme. Jongeren (en ouderen) zijn vergroeid met hun mobieltje en/of tablet. Dat schept natuurlijk kansen. Uitgevers kunnen als geen ander op deze ontwikkelingen inspringen, want de consument verwacht content op zijn devices. Maar dan moeten uitgevers wel weten hoe je met deze apparaten moet omgaan en op welke wijze je content kunt gaan leveren. En natuurlijk blijft ook altijd de vraag: hoe gaan we daar geld mee verdienen?

De ontwikkelingen rondom mobiele media gaan zo snel dat u inmiddels een herziene en geactualiseerde versie van dit boek in handen heeft (of misschien leest u wel de e-variant op uw tablet of smartphone). In deze herziene versie vindt u alle antwoorden die u als uitgever zoekt op de vele vragen die het mobiel uitgeven bij u oproept. De informatie in dit boek is ook weer helemaal actueel en aangevuld met een aantal interviews met experts uit het veld.

Als u dit boek digitaal gaat lezen kunt u de interviews ook bekijken en beluisteren en zult u direct een aantal links uit dit boek kunnen volgen. Leest u nog gewoon op papier dan kunt u de interviews ook opzoeken op YouTube en moet u sommige links even overtypen.

David Huijzer
Uitgever