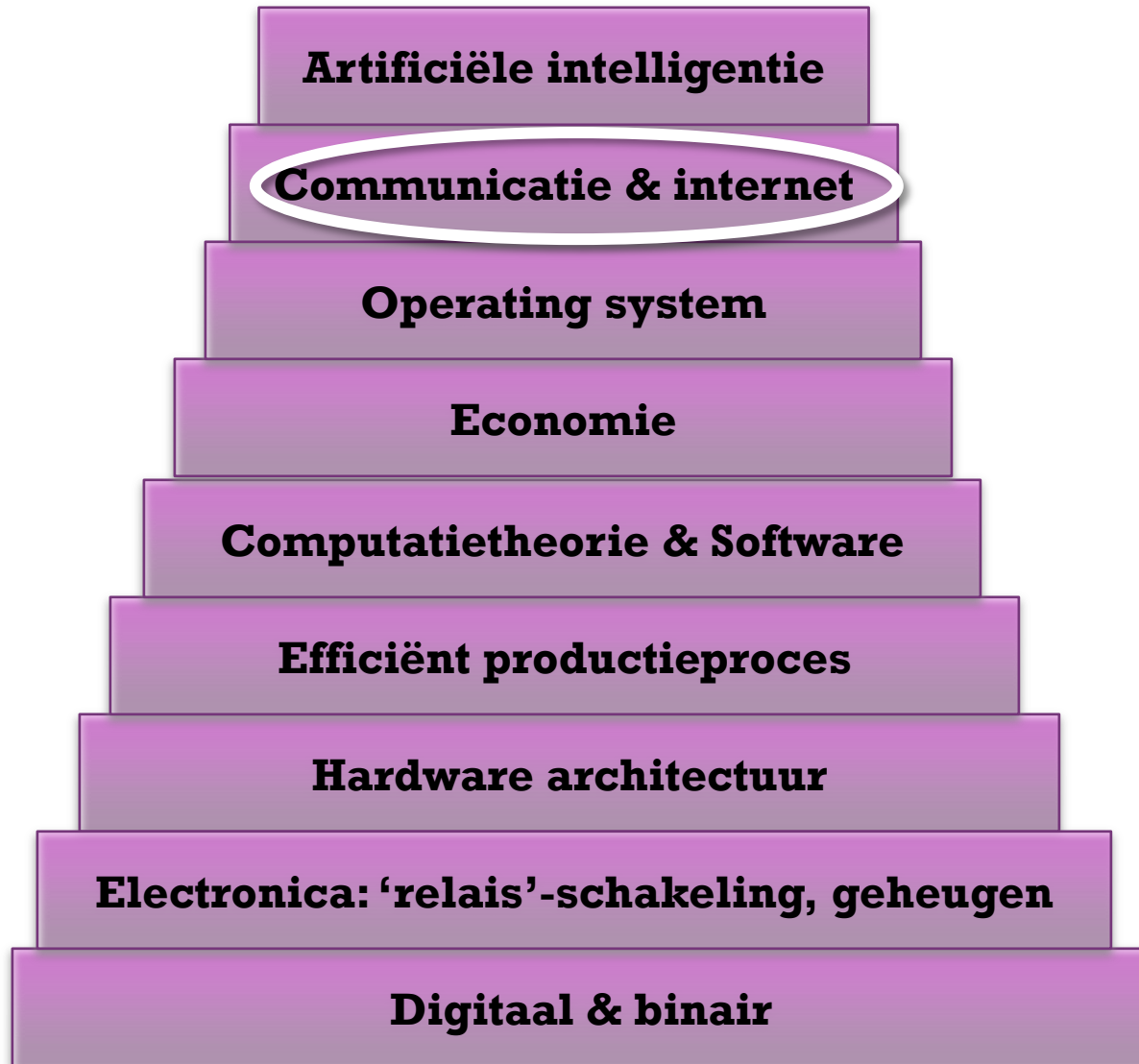


Waarmaken van Leibniz's droom



Jaren '90: Dot-com (crisis)

Internet geeft ongekende nieuwe mogelijkheden

Internet zou de wereld totaal veranderen

Droom spatte uit elkaar...

Na de dotcom-crisis

Investerings vallen stil

Maar: Internet wint meer en meer terrein

En... Google begint aan het internet te verdienen

Komt de droom toch uit?

Internettechnologie

◆ Internet 2.0

- ◆ Sociale interactiviteit is wat we zoeken op het internet

◆ Internet 3.0

- ◆ Semantiek (betekenis)

- ◆ Web services: informatie wordt ter beschikking gesteld, kan automatisch (door computerprogramma) opgehaald worden

(a) Vertrouwen

- ◆ *Vroeger*: securityproblemen
 - ✦ Geen vertrouwen
- ◆ *Nu*: onder controle
- ◆ Gebruik VISA, Online banking,
- ◆ online kopen: vertrouwen in kapaza, ebay

(b) Gebruiksvriendelijk

◆ Google maps <> Map24

- ✦ Ik ben direct overgeschakeld...

◆ Apps & muziek

- ✦ Wat is een 'app' anders dan een softwareprogramma?
 - Afgebakend programma door systeem beheerd
- ✦ Itunes store: gemakkelijk muziek kopen

◆ Begrijpen van 'mens'

- ✦ Apple's Steve Jobs: nadruk op design, gebruiker ipv technologie
- ✦ Facebook's Zuckerberg: studeerde psychologie (naast computer science)

(c) Efficiëntie

- ◆ Sneller gemakkelijker communiceren
- ◆ Informatie aanwezig en toegankelijk
 - ✦ Vroeger: bibliotheek met beperkte info
- ◆ Digitale verwerking
 - ✦ Bvb tax-on-web: belastingen online invullen
- ◆ Services van websites: *programma's kunnen info opvragen & gebruiken*
 - ✦ Google
 - ✦ luchtvaartmaatschappijen
 - ✦ ...

(d) Je moet de grootste zijn

- ◆ Of ten minste groot genoeg,
- ◆ Hoe bereik je kritische massa?
- ◆ Bvb: website voor gepersonaliseerde concertaankondigen, afhankelijk van je muzieksmaak
 - ✦ Bestaat nog geen succesvolle versie
 - ✦ Nog geen 'winner'...

Microsoft versus Apple

◆ Microsoft's Windows:

- ◆ Open besturingssysteem
- ◆ Iedereen mag er software voor ontwikkelen
 - Geeft andere bedrijven kansen
- ◆ Microsoft concentreerde op besturingssysteem & software
 - niet op hardware en niet op alle software

◆ Apple:

- ◆ Hield en houdt controle over het hele systeem, software & hardware
 - Werkte initieel tegen hun (eind '90 bijna failliet)
 - Via "apps" kan je software aanbieden
- ◆ Pakt nu succesvol uit met 'totaalproducten'
- ◆ Gebruiksgemak, stijl en design steeds prioritair

(e) Het menselijke, sociale aspect

- ◆ Wat zoeken mensen op internet...
 - ◆ 'Contact met andere mensen'

(f) Winstgevend

- ◆ Google, facebook:
 - ✦ via advertenties
 - ✦ Informatie over gebruikers
- ◆ Betalende sites: moeilijk

Facebook

- ◆ Bij beursgang: 100 miljard beurswaarde
 - ✦ 38 dollar initiele prijs aandeel
 - ✦ Steeg onmiddellijk tot 42 dollar
 - ✦ Maar begon toen te dalen...
- ◆ 1 miljard bezoekers, 0.5 miljard per dag
 - ✦ Geen activa
- ◆ Koers-winst verhouding = 70
- ◆ Google: 15

Facebook

◆ Misschien overgewaardeerd,
maar wel gezond bedrijf

◆ *Sterktes*

- ✦ Informatie over ons
- ✦ Dé tijdsbesteding op het internet
- ✦ Meer & meer gaat via facebook => niemand kan er om heen

◆ *Zwaktes*

- ✦ Hype? Gaan we op een dag overschakelen?
- ✦ Gaan we de advertenties beu worden (als er gecasht moet worden)
- ✦ Zuckerberg (56% aandelen) houdt de touwtjes in handen
- ✦ Geld van beursgang ging naar oprichters & werknemers
 - Niet naar bedrijf of investeringen



(g) Technologie

- ◆ Wat is de bijdrage van technologie tot het succes?
- ◆ Welke technologie is belangrijk?
- ◆ Onverwachte wendingen...
 - ✦ Sms was een onbedoeld feature
- ◆ Standaardisatie!
 - ✦ Vb: Gsm
 - Eenvormig systeem, van operator veranderen is gemakkelijk
 - USA: alle operatoren hebben een ander systeem
 - Gsm is nu dan ook wereldwijd de standaard (behalve in de USA...)