



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt "Kręgi Innowacji - rozwój zintegrowanych narzędzi wspierania innowacyjności województwa w obszarach o dużym potencjale wzrostu" jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# WADY I ZALETY PLATFORM MOBILNYCH

na co zwrócić uwagę przy wyborze OS, na który chcemy  
zaprojektować aplikację mobilną

Arek Urban  
Head of Mobile



**WE LIKE CAPS!**



KIELECKI PARK  
TECHNOLOGICZNY  
[www.technopark.kielce.pl](http://www.technopark.kielce.pl)

PARTNER PROJEKTU  
Kielecki Park Technologiczny  
ul. Olszewskiego 6, 25-663 Kielce  
[www.technopark.kielce.pl](http://www.technopark.kielce.pl)





# LICZBA APLIKACJI:

Apple: >800.000	Google: >700.000
Windows: >150.000	Blackberry: >120.000



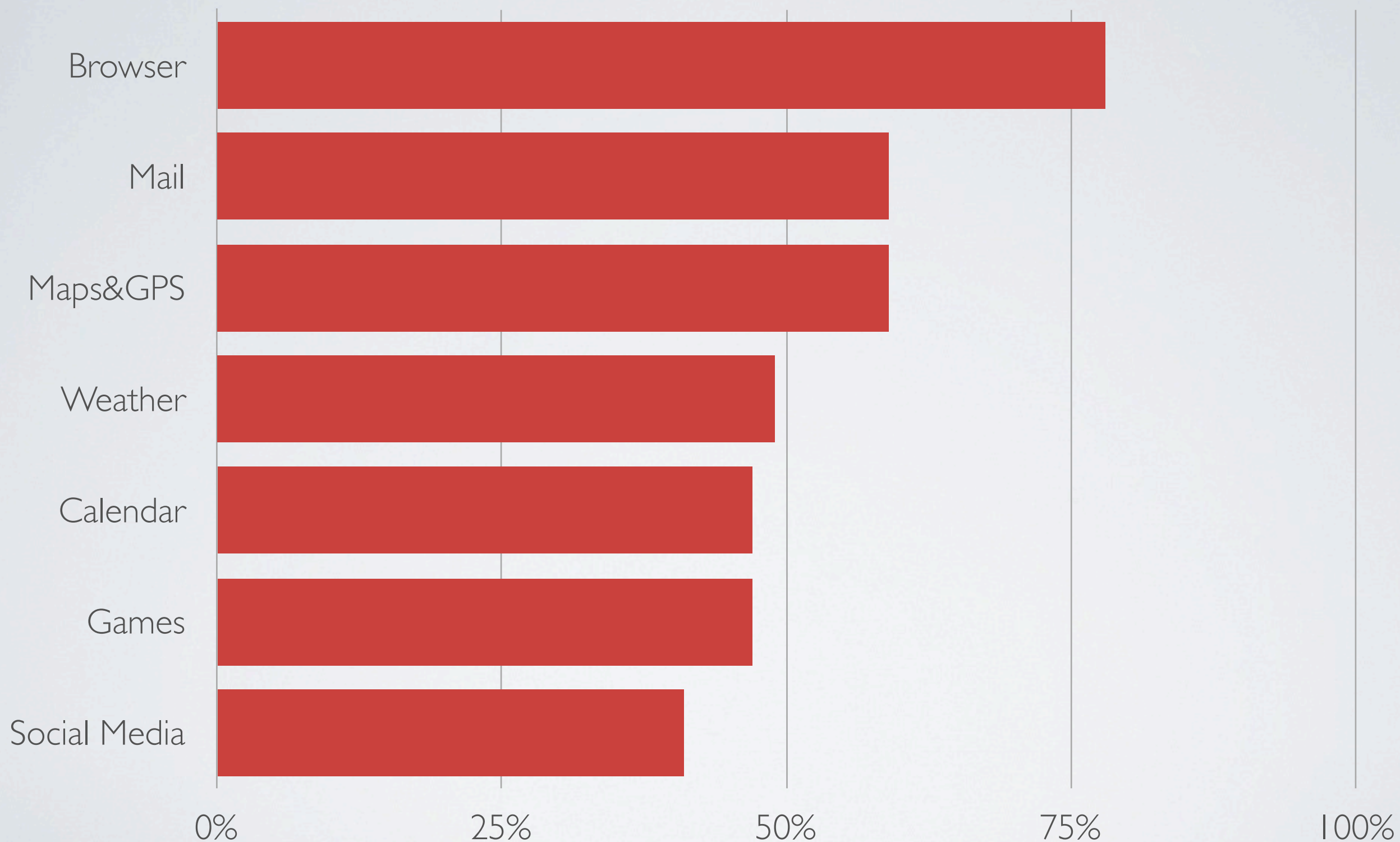


# CZYŻ TO NIE JEST “OSOM”?

Choć możemy śmiało założyć, że:  
“there is already an app for **that**”..



■ Najpopularniejsze rodzaje aplikacji mobilnych w PL (Q4 2012)







# BARIERY

Pierwszą z nich jest podjęcie walki konkurencyjną na nowym obszarze: powierzchni ekranu użytkownika.





# APP RATINGS / REVIEWS

sukces aplikacji zależy w ogromnym stopniu od jakości ocen  
uzyskanych od userów



NA KONIEC  
NAJSMACZNIEJSZE

## KOSZTY:

- **budowa** aplikacji
- **promocja** aplikacji
- **update'owanie** aplikacji





FRAGMENTACJA RYNKU



# BARIERY:

- Wysoka konkurencyjność rynku
- Koszt budowy i utrzymania
- Wysokie wymagania użytkowników
- Brak miejsca na błędy z “tradycyjnego digitalu”
- Fragmentacja platform
- Słaby nośnik tradycyjnego komunikatu reklamowego



JAK ŻYĆ?

w mobile



# PIERWSZE MOBILNE KROKI:

1. mobilna lub responsywna strona
2. responsywne mailingi
3. facebook
4. youtube
5. inne mobile friendly touch-pointy



A CO NAJWAŻNIEJSZE:

....?





# STRATEGIA

stop talking about mobile apps, lets first talk about your mobile strategy









# FUNKCJA

Czy aplikacja marki jest gotowa żeby konkurować jakościowo  
z komplementarnymi produktami?  
(często zintegrowanymi z OS smartfonów)?





# KONTENT MEDYCEUSZY

produkcja contentu służącego celom biznesowym sięga  
pradawnych (z naszej, cyfrowej perspektywy) czasów





# KONTENT MARKI KNORR

budowanie wartości dla grupy docelowej przy zachowaniu  
ciągłego kontaktu z marką





# MOBILE APP DESIGN

wciąż nowa i bardzo szybko ewoluująca dziedzina projektowania, a dzięki temu fascynująca i droga :)





# GAMING!

doskonały nośnik komunikacji nie tylko w mobile, lecz jeden z najtrudniejszych i bardziej kosztowych do stworzenia

# PRZEGLĄD SYSTEMÓW

którymi już, bądź jeszcze, nie warto się interesować





# SYMBIAN





NOKIA SERIES 40 (ASHA)





SAMSUNG BADA OS





FIREFOX OS





TIZEN OS 2.0



# SAILFISH OS (JOLLA)

spadkobierca Meego/Meamo





IOS 7

# USER INTERFACE BREAKDOWN





Bada



Symbian



S40



iOS (iPhones)



Android (smartphones)



Windows Phone





iOS (iPhones)



Android (smartphones)

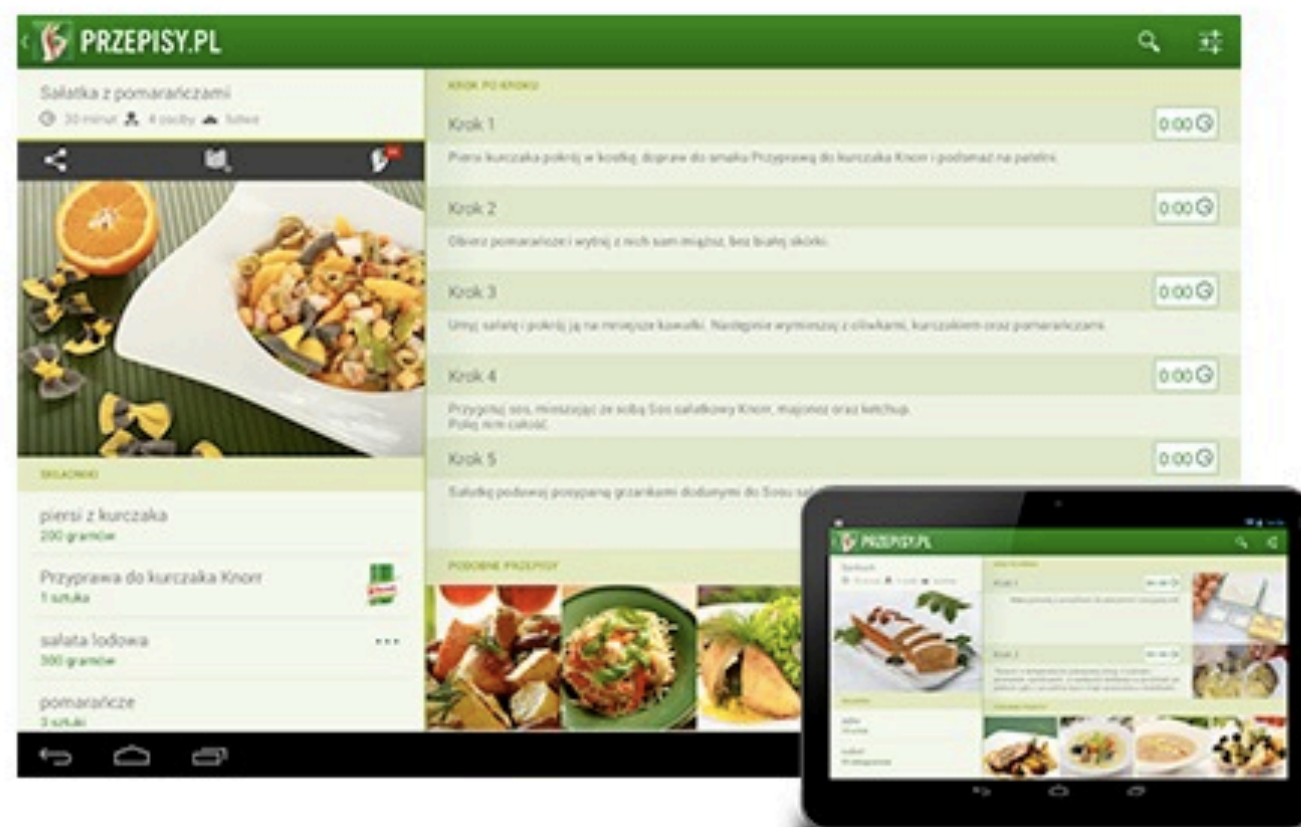


Windows Phone





iOS (iPads)



Android (tablets)

# PORÓWNIANIE PRAWDZIWYCH GRACZY



# ANDROID

- HOLO UI
- AKTUALIZACJE
- WAGA APLIKACJI
- RÓŻNORODNOŚĆ EKRANÓW I URZĄDZEŃ
- NAKŁADKI PRODUCENTÓW
- LICZBA UŻYTKOWNIKÓW
- SPOŁECZNOŚĆ DEVELOPERSKA
- BRAK BEZPOŚREDNIEGO WSPARCIA
- PUŁAPKI OTWARTEGO SYSTEMU



# IOS

- SKEUMORFIZM (jeszcze)
- DRAMAT AKTUALIZACYJNY
- WAGA APLIKACJI
- DOOKREŚLONA LICZBA EKRANÓW I URZĄDZEŃ
- DOMKNIĘTY SYSTEM
- LICZBA I JAKOŚĆ UŻYTKOWNIKÓW (Monetyzacja!)
- TOTALNY BRAK SUPPORTU
- RYZYKO WYCOFANIA APLIKACJI ZE STORE'U





# WINDOWS PHONE

- MODERN UI
- PROBLEMY Z AKTUALIZACJAMI
- ŚCIŚLE OKREŚLONY RANGE EKRANÓW I URZĄDZEŃ
- ZAMKNIĘTY SYSTEM (AŻ ZA BARDZO)
- NAJWIĘKSZY WZROST GLOBALNIE
- NISKA KONKURENCJA W MARKETPLACE
- LOKALNY, BARDZO AKTYWNY SUPPORT



# NAJWAŻNIEJSZE ŹRÓDŁA:

- <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/>
- <http://developer.android.com/design/>
- <https://developer.apple.com>





WYBÓR STRATEGICZNY!



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Krąg innowacji  
Wzornictwo

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt "Kręgi Innowacji - rozwój zintegrowanych narzędzi wspierania innowacyjności województwa w obszarach o dużym potencjale wzrostu" jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Arek Urban  
Head of Mobile



**WE LIKE CAPS!**



KIELECKI PARK  
TECHNOLOGICZNY  
[www.technopark.kielce.pl](http://www.technopark.kielce.pl)

PARTNER PROJEKTU  
Kielecki Park Technologiczny  
ul. Olszewskiego 6, 25-663 Kielce  
[www.technopark.kielce.pl](http://www.technopark.kielce.pl)

