

Pijlers onder het succes van de iPhone

Overall ter wereld maken softwareontwikkelaars programmaatjes voor de iPhone, de succesvolle smartphone van Apple, waarvan de nieuwe versie morgen verschijnt. Drie Nederlanders vertellen over hun app.

Door Aylot de Groot

'De klanten stemmen en de iPhone wint.' Aldus sprak een opgetogen Apple-directeur Steve Jobs deze week nadat hij de verkoopcijfers van de nieuwe iPhone 3GS onder ogen had gekregen. In de eerste drie dagen gingen er ruim 1 miljoen over de toonbank, veel meer dan analisten hadden verwacht. Jobs, net terug op de werkvloer na een levertransplantatie, had zich een beroerdere rentree kunnen voorstellen.

De iPhone - de nieuwe uitvoering gaat morgen in Nederland in de verkoop - blijft onverminderd populair. Een van de belangrijkste pijlers onder het daverende succes is de App Store, de in juni 2008 gelanceerde online winkel van Apple waar iPhonegebruikers naar believen, gratis of tegen een kleine betaling, duizenden spelletjes en programma's kunnen downloaden. Van nuttige apps om de dichtstbijzijnde pinautomaat te lokaliseren tot het weinig verheffende iFart, dat scheetgeluiden uit de iPhone laat komen - nat of droog.

Softwareprogrammeurs staat het vrij om programma's voor de iPhone te ontwikkelen die ze vervolgens (mits door Apple goedgekeurd) tegen een zelf vastgestelde prijs in de App Store mogen verkopen. Apple regelt alles en roont 30 procent van de inkomsten af, de rest is voor de programmeur.

Het concept bleek een succes. In krap een jaar tijd groeide het aantal applicaties in de App Store van 500 tot ruim 50 duizend. Ook in Nederland werken programmeurs, op zolderkamers of op kantoor, mee aan het succes van de iPhone. Sommigen leven ervan, voor anderen is het een leuke bijverdienste of slechts een hobby.



Paul van Dijk

'Ik kan mijn gezin ervan onderhouden'

WIE: Paul van Dijk (35), Bodegraven

IS: eigenaar van Cirkelsoft, een bedrijf in iPhone-ontwikkeling

'Het geheim van het iPhone-succes zit 'm in het besturingssysteem dat erop draait. Dat is van de grond af opnieuw uitgedacht. Kijk, Microsoft heeft dan Windows Mobile, maar dat is gewoon een ingedrukte vorm van Windows, zodat het op het scherm van een mobiele telefoon past; zit je met zo'n aanwijspennetje te priegelen. Terwijl Apple zich heeft afgevraagd: wat werkt nou het beste op een mobiele telefoon?'

'Mijn allereerste app was een programmaatje om je body mass index te berekenen, om te kijken of je nog op gewicht bent. Het was bedoeld als try-out, meer niet. Maar tot mijn grote verrassing werd ie honderdduizend keer gedownload.'

'Omdat het wel lekker ging, ben ik er mee door gegaan. Ik heb toen een waterpasapplicatie gemaakt, Bubble Level, waarmee je kunt kijken of bijvoorbeeld de poortafel in de kroeg wel waterpas staat. Voor 1 dollar heb ik hem in de App Store aangeboden. Daarvan mag je dan 70 procent houden. Inmiddels is ie tienduizend keer gedownload, 7000 dollar dus. Niet gek, voor drie dagen werk.'

'Op een gegeven moment kreeg ik wat bekendheid. Ik werd steeds vaker benaderd door bijvoorbeeld bedrijven of ik een applicatie voor ze wilde maken. Ik heb toen mijn baan als softwareontwikkelaar opgezegd en ben een eigen bedrijf gestart, Cirkelsoft, dat volledig is gericht op iPhone-ontwikkeling.'

'Ik heb onder andere een applicatie ontwikkeld in opdracht van het CDA, waarmee je het laatste partijnieuws op je iPhone kunt volgen. Er is momenteel veel vraag naar iPhone-ontwikkelaars. Per week bellen ongeveer twee à drie bedrijven om informatie in te winnen, dus ik kan er goed van rondkomen. Ook met twee kleine kinderen, hypotheek en auto.'



Niels Kooiker

'Stiekem hoop ik een klapper te maken'

WIE: Niels Kooiker (24), Hengelo

IS: student Informatica aan de Saxion Hogeschool in Enschede

'Als softwareontwikkelaar programmeer je meestal voor een computer, een ding dat alleen maar een toetsenbord en een muis heeft. Nou is dat natuurlijk ontzettend leuk. Maar wat programmeren voor de iPhone zo uitdagend maakt, is dat hij van alles kan. Hij heeft een touchscreen, je kunt erin praten, ermee schudden, erin blazen en ga zo maar door. Dat geeft je als ontwikkelaar ontzettend veel mogelijkheden.'

'Een paar jaar geleden heb ik een iBook gekocht. Toen ik hoorde dat Apple ook met een telefoon zou komen, was ik daar meteen enthousiast over. Dus toen ie in juni 2007 uitkwam in de Verenigde Staten heb ik 'm gelijk geïmporteerd.'

'In de avonduren, tussen school en werk door, heb ik Masterbrain gemaakt, een simpel puzzelspelletje gebaseerd op het bekende spel Mastermind. Het idee kwam eigenlijk voort uit eigen behoefte. Ik ben dol op spelletjes waarbij je een beetje na moet denken. En zoiets als Mastermind bestond nog niet voor de iPhone. Dus toen heb ik het maar zelf gebouwd.'

'Ik heb het spel in september voor 99 dollarcent in de App Store te koop gezet. Het mooie daaraan is dat je als softwareontwikkelaar in een klap alle iPhone-gebruikers bereikt, zonder dat je er in feite ook maar enige moeite voor hoeft te doen. Masterbrain is nu ongeveer tweeduizend keer gedownload. Rijk ben ik er dus niet mee geworden. Maar dat was ook niet de insteek. 'Natuurlijk hoop ik ooit wel een klapper te maken, iets te programmeren dat wereldwijd heel veel gedownload wordt. Maar of dat ook lukt? Ik heb in ieder geval een hele lijst met ideeën, onder andere voor puzzelspelletjes zoals Masterbrain. Alleen kom ik er niet aan toe om ze allemaal uit te werken. Eerst nog even afstuderen.'



Joris Kluivers

Foto's: Gabriel Eisenmeier

'Het mooiste is dat je naam genoemd wordt'

WIE: Joris Kluivers (24), Amsterdam

IS: student Informatica aan de VU in Amsterdam

'Ik had er nog nooit over nagedacht dat ik mijn software zou kunnen verkopen. Al die dingen die je moet regelen; het leverde me veel te veel kopzorgen op. Apple heeft die zorgen weggenomen. Je maakt iets, stuurt het op en alles wordt verder voor je geregeld.'

'Mijn laatste app heb ik samen met twee anderen gemaakt en heet Lyrics. Je kunt er songteksten mee opzoeken. In januari hebben we het opgestuurd naar de App Store. Apple keurde het eerst af, omdat het obscene woorden bevatte. Om het toch online te krijgen, hebben we toen een groot aantal songteksten verwijderd, waarop we weer klachten kregen van gebruikers, die allerlei liedjes misten. We hebben toen een verborgen functie ingebouwd, waarmee het toch mogelijk was die liedjes te vinden. Daarop kregen we het verwijt dat we de autorisatie van Apple bewust hadden omzeild. Ook werden we gebeld door Sony. Die waren niet blij, omdat er over de songteksten geen auteursrechten betaald werden. Lyrics is nu even offline, totdat we hiervoor een oplossing hebben gevonden.'

'Inmiddels staan in de App Store zoveel programma's dat de kans op een echt groot succes klein is geworden. Ik doe het dan ook niet om er rijk van te worden. Het mooiste is dat je je applicaties online krijgt en dat je naam genoemd wordt. Daar komen dan weer opdrachten uit voort. Zo werk ik nu voor een Amerikaans bedrijf dat via via bij mij is terechtgekomen. Laatst ben ik naar New York geweest om fulltime aan het project te werken. Veel kan ik er niet over zeggen, behalve dat het een bedrijf is dat een oplossing denkt te hebben voor een probleem dat speelt in grote Amerikaanse steden. En dat het iets te maken heeft met kaarten en gps.'