



Niet over internet toepassingen op mobiles

IK GA
KET NIET
OVER TOOL
ONDERSTEUNING
HEBBEN

HP
SILK
VS.
etc



IN ANDER DAGLICHT
ZETTEN VAN HET
GANGBARE

**13 MEI VOORJAARSEVENEMENT:
WORKSHOP**

Mobile testtooling in de praktijk

Patrick Schilder & Thomas Veltman

WIE IS DE APPGEBRUIKER?
EN
WAT BETEKEN DAT VOOR
HET TESTPROCES?

Rik Teubben

MEALGURU

(consumer app)

&

POINT2SHARE

(enterprise app).

→ social science

→ agile

→ coach/traini

→ go's TEST ER.



GROEP



**Wie zijn
JULLIE?**

① Wie heeft er
een
Smartphone?



② Wie heeft:

> 10 apps?

10

op z'n /haar
Smartphone?

②

Wie heeft

20

~~10~~ apps?

op z'n /haar

Smartphone?

20

②

Wie heeft

30

?

~~10~~ apps ?

op z'n / haar

Smartphone?



Wie heeft er in
de afgelopen 3 wken
een app

aangeschaft  2.99



Wie gebruikt er een
aangeschafte App

al langer dan

100 dagen?

Welke?



GROEP

**DE GEMIDDELDE
GEBRUIKERS-
GROEP**



Smart Phone vs normal

Bron:
Telecom
paper
2011



smart
phone
=

normal
=

**DE DOELGROEP IS
JONG & DYNAMISCH
(net als jij!)**

Smartphone

a dool

Nederlanders, engelsen
en spanjaarden zijn dol
op smartphones



Bron: Vodafone
2012

Business modellen

De meerderheid van inkomsten komt uit advertentieopbrengsten & 'in app' aankopen.



4%

gebruik
profiel
veel gebruik
→ meer
betaal.

BEON
UTEST
2012

Data Activiteit



Tablet use



De meesten gebruiken een tablet om een beetje te browsen, te chatten, of een spelletje te doen (net als jij!)

2010
2011
2012

web Browsing

e-mail

Spellen

A.U.B.

Oh ja, en sinds vorig jaar
wordt er behoorlijk veel
TV gekeken op een Tablet
(Jij ook?)

GEDULD

Waar worden de apps gebruikt?



Apps worden echt overal gebruikt, en vaak op plekken waar je eigenlijk iets anders aan het doen moet zijn.

DWS? wie is de app user?



- Ontrouw
 - 4 G
 - beter idee? W
- Natural U

Testen van Mobile apps vraagt een 'vrije geest' en interesse in technische ontwikkelingen



Enterprise

Consumer

€€€€

Bring

Vr



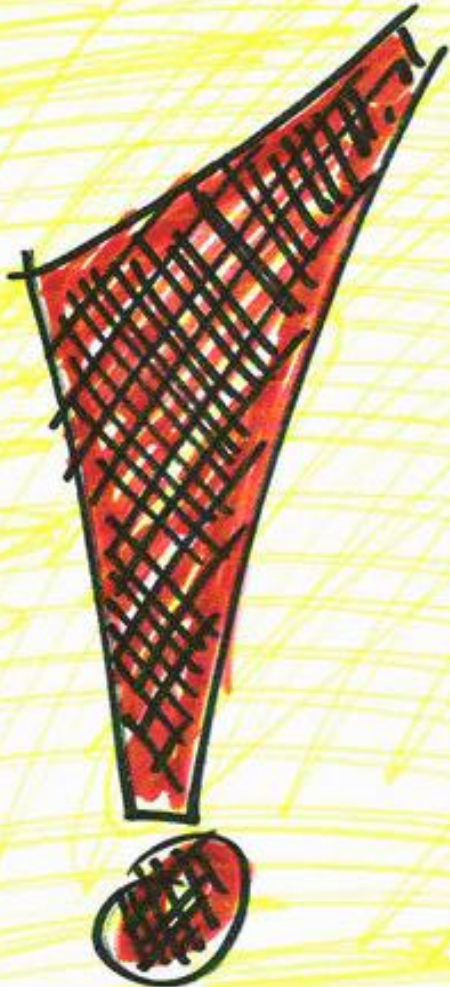
In

Cre

Processes: ORGANISCH

**Enterprise apps & consumer apps
verschillen, en dus ook in
het testproces dat erbij
hoort**

CONCLUSIE



*Wat betekent dit voor
testen?*

Functionaliteit vaak (bewust!) beperkt gehouden

- Testen wordt functioneel dus makkelijker

User Interactie belangrijk testonderwerp

- Natural User Interface
- Ook locatie van invloed

Non functionals is lastiger

- Portabiliteit (bring your own device)
- Performance (vaak wireless connectie met een server)
- Recovery (synchronisatie na connectie verlies)

Agile development

- Exploratory, JTD etc.

Testen van ENTERPRISE APPS

***IS EIGENLIJK QUA AANPAK HELEMAAL
NIET ZO HEEL VEEL ANDERS, MAAR WÉL
ACCENTVERSCHILLEN***

App store stelt nogal wat eisen

- 70% van de uploaded apps afgekeurd door App(le) store

Let op marketing, minstens zo belangrijk als SW kwaliteit

- ook andere media (website, appstore teksten etc) nodig voor marktintroductie (dus testen!)

Continuous improvement/ - delivery

- Vandaag testen, en morgen, en overmorgen... altijd!

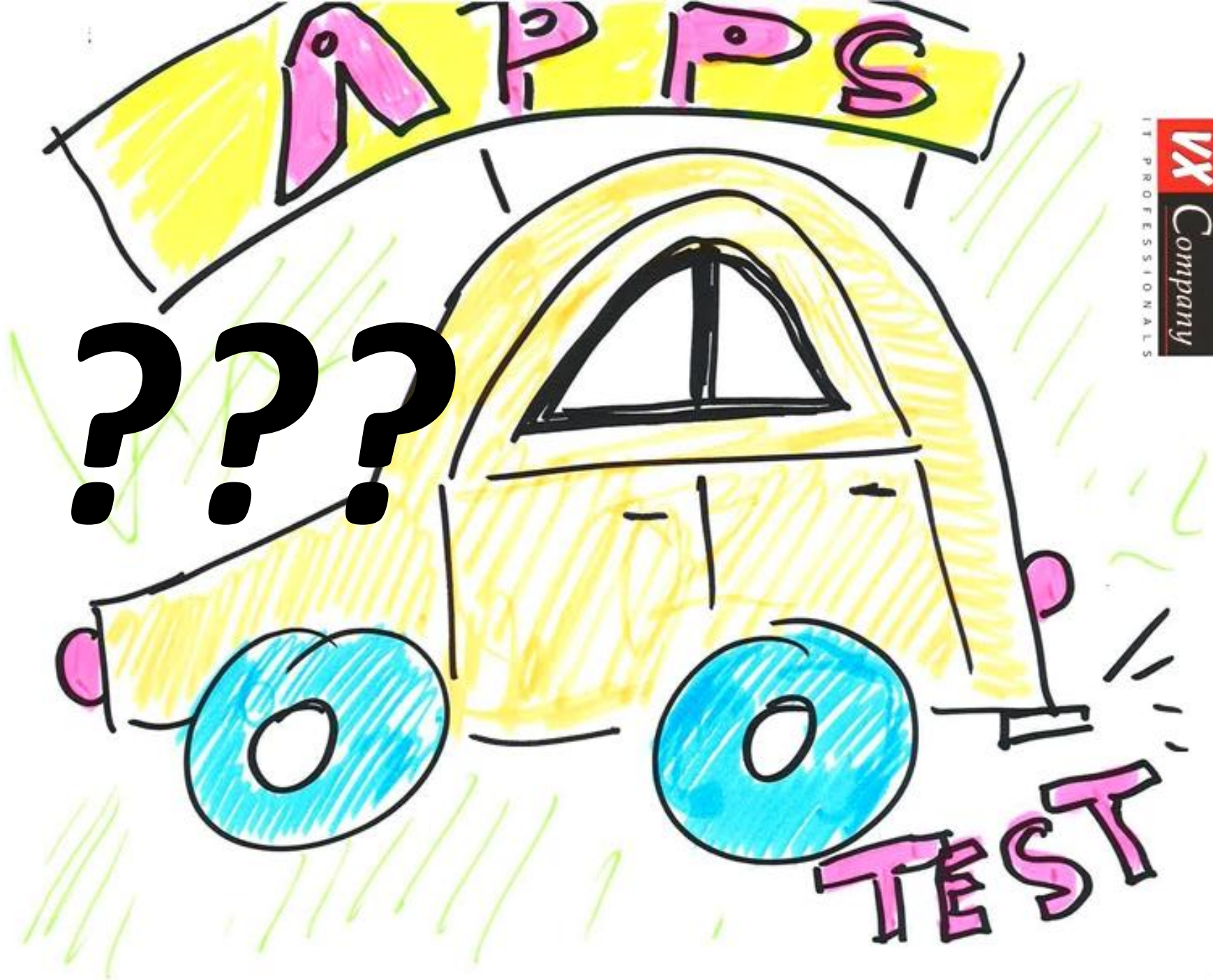
Hardware variatie, driving force in app ontwikkelingen.

Testen lijkt veel meer op het proces zoals dat gaat bij de film/platenindustrie dan bij reguliere software ontwikkeling.

- Testpanels (tissue testers, cloud testing)
- 'Plugging' speelt rol bij acceptatie/adoptie (gewenningsproces respecteren en gebruiken)

**Testen van
CONSUMER APPS**

**IS HEEL ANDERS DAN TESTEN IN EEN
'NORMALE' SOFTWARE OMGEVING**



???

TEST



Fill in
EVALUATION
FORM
please