

Trolltech DevDays 2006 : Welcome par Karsten Homann

par Matthieu Brucher (<http://matthieu-brucher.developpez.com/>) (Blog)

Date de publication : 01/11/2006

Dernière mise à jour :

Innovation by convergence : from the desktop to mobile devices and beyond, résumé des Trolltech DevDays 2006 le 12 octobre 2006 par le docteur Karsten Homann.

I - Qui est Karsten Homann ?

II - Innovation by convergence : from the desktop to mobile devices and beyond

III - Conclusion

I - Qui est Karsten Homann ?

Karsten Homann est le vice-président des services professionnels, donc principalement le support aux clients.

II - Innovation by convergence : from the desktop to mobile devices and beyond

Pour le 21ème siècle, plusieurs forces font avancer l'industrie. Parmi elles, l'innovation et la convergence, le raccourcissement des cycles de développement, l'agilité, ... L'innovation ne vient jamais de la tête d'une entreprise, par exemple l'un des frères Warner ne donnait aucun avenir au cinéma parlant, Bill Gates ne pensait pas qu'il faudrait plus de 640ko de RAM, ...

L'innovation, c'est surpasser, déjouer la compétition, produire des opportunités, c'est le résultat de l'imagination de nouveaux concepts viables. Il existe plusieurs types d'innovation, les prix, les process, les performances, la livraison, on peut faire de l'innovation avec chacun de ces thèmes, sachant que ce sont les performances à qui a été consacré le plus d'efforts d'innovation. Les idées sont produites au début du cycle d'un produit. A ce moment, on peut assister à une innovation incrémentale, puis par la suite à des bonds dans l'innovation.

La convergence permet de rassembler les technologies, d'avoir Internet partout, des plateformes ouvertes robustes, des médias, ... Dans ce jeu-là, les téléphones portables sont les grands gagnants. Malheureusement, tout ne converge pas. Par exemple, les protocoles réseaux se multiplient - 3G, 4G, Bluetooth, WAN, LAN, PAN, GPRS, EDGE, ... -, les DRM et les interfaces graphiques aussi - on entend par interface graphique les tailles des écrans LCD, par exemple -.

On peut donc considérer la convergence comme un catalyseur pour délivrer des services existants dans des modèles, process, produits, canaux, ... nouveaux innovants.

Les solutions pour obtenir innovation et convergence, c'est utiliser des applications et des services cross-platform - pour pallier le manque de convergence de certaines technologies -, utiliser une plateforme ouverte et évolutive indépendante des outils réseaux sous-jacents, de la résolution de l'écran, du matériel, ... choisir un OS robuste, laisser la customisation et la différenciation possibles, avoir un écosystème prolifique, avoir une architecture fonctionnelle et complète, le tout pour obtenir un prototypage rapide, réduire le temps de développement, d'intégration et de vérification.

III - Conclusion

La convergence est le pilote de l'innovation. Qtopia, basée maintenant sur Qt4, est une plateforme ouverte, basée sur un OS robuste, prêt pour les téléphones portable - déjà plus de 5 millions de téléphones vendus avec cette plateforme - et répond à tous les points nécessaires à la convergence.

