**Benchmark template**

Beschrijf in dit format **3** verschillende ICT-trends.

Wat doet de trend? Welke bedrijven gebruiken deze trends? Vergelijk de bedrijven en de manier waarop zij deze trends gebruiken. Is deze trend een succes bij de bedrijven? Vraag je bijvoorbeeld af : wordt dit veel verkocht.

Beschrijf jullie verwachting de trends die jullie bedacht hebben. Wat denk je dat er in de toekomst gaat gebeuren met deze trend.

**TREND 1 (NFT)**

**Wat doet de trend?**

Een non-fungible token (NFT) is een uniek bestand dat staat opgeslagen op een digitaal kasboek, ook wel blockchain genoemd.

Elke NFT staat voor een uniek digitaal artikel of item dat niet vervangbaar (fungible) is, in tegenstelling tot bijvoorbeeld geld of Bitcoins die je wél gewoon vrij en oneindig voor elkaar kunt inwisselen. Ondanks dat het dus twee verschillende dingen zijn, worden NFT’s vaak nog steeds verward met Bitcoins en andere cryptocurrency.

**Welke bedrijven gebruiken de trend? (Minimaal 2 bedrijven)**

Bedrijf 1: Activision

Bedrijf 2: Twitter

Bedrijf 3:

**Waarvoor gebruiken het bedrijf de trend? (Per bedrijf beschrijven)**

Bedrijf 1: Activision: om skins te maken voor hun beroemde game: CALL OF DUTY met NFTs

Bedrijf 2: Twitter: heeft jouw profiel icon een NFT gemaakt zodat je een uniek profiel hebt

Bedrijf 3:

**Was de trend een succes? Waarom wel en Waarom niet? (Per bedrijf beschrijven)**

Bedrijf 1: het is nog niet gelanceerd maar we denken dat het een succes wordt doordat gamers het alsnog kopen om unieke characters te hebben

Bedrijf 2: het is een succes, en het werd een trend door twitter

Bedrijf 3:

**Verwachting voor de trend. Wat denk je dat er gaat gebeuren in de toekomst met deze trend:**

We denken dat het doorgroeit tot de meta vers waar alles bestaat uit de NFTs dus het wordt een behoefte om het te hebben

**TREND 2 (Virtual Reality)**

**Wat doet de trend?**

**je gaat naar een andere wereld door BIJV de virtual bril aan te doen**

**Welke bedrijven gebruiken de trend? (Minimaal 2 bedrijven)**

Bedrijf 1: SONY

Bedrijf 2: HTC

Bedrijf 3:

**Waarvoor gebruiken het bedrijf de trend? (Per bedrijf beschrijven)**

Bedrijf 1: voor hun consloe:ps4/ps5 spelletjes. Zodat je hun games op de maximale game exPer ience met hun eigen bril

Bedrijf 2: die kan je voor alles gebruiken: Gamen,videos maken, games ontwerpen, videos bekijken

Bedrijf 3:

**Was de trend een succes? Waarom wel en Waarom niet? (Per bedrijf beschrijven)**

Bedrijf 1: zeker want iedereen houdt van een nieuwe ervaring en die biedt de vr headset aan

Bedrijf 2: zeker want iedereen houdt van een nieuwe ervaring en die biedt de vr headset aan

Bedrijf 3:

**Verwachting voor de trend. Wat denk je dat er gaat gebeuren in de toekomst met deze trend:**

Het wordt meer en zelfs bedrijven zoals facebook die gaan een hele wereld maken om de virtual reality

**TREND 3 (Cloud gaming)**

**Wat doet de trend?**

Cloud gaming werkt hetzelfde als het streamen van een film of serie: je haalt beeld en geluid direct van het internet, zonder dat je het downloadt op je computer of mobiel. De game staat namelijk op een server, ook wel 'de cloud' genoemd. Met cloud gaming stream je het spel van de cloud naar jouw beeldscherm.

**Welke bedrijven gebruiken de trend? (Minimaal 2 bedrijven)**

Bedrijf 1: Nvidia

Bedrijf 2: Google

Bedrijf 3:

**Waarvoor gebruiken het bedrijf de trend? (Per bedrijf beschrijven)**

Bedrijf 1: voor games om op hogere kwaliteit te spelen via hun videokaarten

Bedrijf 2: om te gamen met je favoriete streamer bijvoorbeeld of vrienden op de telefoon

Bedrijf 3:

**Was de trend een succes? Waarom wel en Waarom niet? (Per bedrijf beschrijven)**

Bedrijf 1: wel want mensen zijn al bekend met Nvidia hun super goede videokaarten en er was geen delay tijdens het gamen

Bedrijf 2: niet want google is nieuw in de game industrie en helemaal voor cloud gaming maar ze brachten wel een unieke idee maar helaas was er te veel delay en was het geen fijne ervaring tijdens het gamen.

Bedrijf 3:

**Verwachting voor de trend. Wat denk je dat er gaat gebeuren in de toekomst met deze trend:**

Het heeft een stabiele en goede internetverbinding nodig dus als je dat hebt in de toekomst dan zal cloud gaming zeker een succes worden want met de komst van de 5g is er geen limiet aan gamen