
App Entwicklungsschulung für Entscheider - Einführung

Der Workshop behandelt den gesamten Entwicklungsprozess einer mobilen App von den ersten Ideen bis hin zum fertigen Produkt und dessen Betreuung. Er gibt einen Überblick über Apps auf verschiedenen Betriebssystemen, Entwicklungsprozesse, Personal, Marktanalysen, Monetarisierungsmöglichkeiten und Markteinführungsstrategien.

Zielgruppe

Produktmanager, Projektmanager, Head of Communications, Produkt Designer, Personen die Koordinierend im Unternehmen tätig sind

Ihr Nutzen

Personen mit Entscheidungs- und Koordinierungsverantwortung in Unternehmen bekommen einen Leitfaden zum Thema App-Entwicklung an die Hand, der eine Übersicht über die wichtigsten Entwicklungsphasen, Personalentscheidungen, Telefonstandards, Entwicklungstools & aktuelle mobile Trends, sowie Monetarisierungsmöglichkeiten und Teamkoordination bietet.

Schwerpunkte

Allgemeiner Aufbau:

- | Apptypen: Webapps vs. Native Apps vs. Crossplattformentwicklung
- | Apple Appstore und Googleappstore Übersicht
- | Developerprogramme von Apple und Google
- | Plattformen (iOS, Google) Phones, Tablets, Smart TV, Wearables (Uhren etc.), Auto
- | Designphase (Grafik & Sound)
- | Personal
- | Koordinierung von Programmierern und Designern (Projektmanagementübersicht)
- | Testing und Bugfixing
- | Marketingmöglichkeiten
- | Monetarisierungsmöglichkeiten
- | Veröffentlichung

Apptypen: Webapps vs. Native Apps vs. Crossplattformentwicklung

- | Was sind Webapps, Native Apps und Crossplattformapps

Apple Appstore und Googleappstore Übersicht:

- | Aufbau beider Stores im Vergleich
- | Sichtbarkeit von Apps
- | Wie funktioniert der Featuringprozess (Bewerbung der Apps durch Google/Apple)
- | Reglementierungen für Apps

Developerprogramme:

- | Allgemein (Anmeldung & Funktionen)
 - | Apple Entwicklerprogramm Bedingungen
-

- | Google Entwicklerprogramm Bedingungen
- | Unterschiede zwischen Firmeninternen Apps und B2C Apps

Marktübersicht über die Verbreitung der Betriebssysteme & Käuferverhalten (B2C)

- | Marktanteile der einzelnen Betriebssysteme im Vergleich
- | Anzahl der bereits erhältlichen Apps in den Stores mit Kategorieverteilung

Übliche Monetarisierungsmöglichkeiten

Kurzvorstellung

- | Der Verkauf von Apps
- | InApp-Werbung
- | InApp-Käufen (Micropayment) & Subscription Modelle

Personal

- | Einzelne Entwicklungsbereiche (Grafik, Programmierung, Sound, UI & UX, etc....)

Designphase (Grafik & Sound)

- | Designempfehlungen von Apple & Google
- | Das eigene Designdokument & Funktionskatalog

Koordinierung von Programmierern und Designern (Projektmanagementübersicht)

- | Inhouse vs. externe Entwicklung
- | Kurzvorstellung üblicher Projektmanagementtools (Basecamp, Jira, MS Project & Co)

Testing und Bugfixing

- | Vorstellung unterschiedliche Testverfahren zur Fehlerbehebung und User Experienceoptimierung
- | Eigene Testgruppenzusammenstellen vs. externe Testcenter/Dienstleister
- | Testzyklen und Fehlerbehebung

Veröffentlichung

- | Veröffentlichungsprozess bei Apple
- | Veröffentlichungsprozess bei Google
- | Überwachung, Kontrolle & Analyse der veröffentlichten App

Zusammenfassung des Workshops als kurze Übersicht

Termine

Nürnberg

29.11.2021 499,00 EUR (0% USt.)

inkl. Lehrmaterial, Mittagessen und Getränken

Dauer

1 Tag

10:00 – 17:00 Uhr

Standard-Inhouse-Seminar

Seminar, das ohne Veränderung von Inhalten und Dauer für eine Gruppe von Teilnehmern gebucht wird. Ort und Beginn werden individuell abgestimmt.

1.575,00 EUR

zzgl. Reisekosten für den Trainer in Höhe von 0,30 € je km ab Nürnberg zum Veranstaltungsort und zurück,

zzgl. pauschal 100,- € Hotelkosten für den Trainer pro Tag ab 200 km

zzgl. 25 € für Seminarunterlagen pro TN

Max. 12 Teilnehmer

Zertifikat

Zertifikat der GRUNDIG AKADEMIE

Ansprechpartner



Doris Eckstein

Tel: +49 911 95117-535

doris.eckstein@grundig-akademie.de



Winfried Gmeiner

Tel: +49 911 95117-522

winfried.gmeiner@grundig-akademie.de



Renate Prosser

Tel: +49 911 95117-317

renate.prosser@grundig-akademie.de
