

## App Entwicklungsschulung für Entscheider - Vertiefung

Der Workshop gibt einen tiefen 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

### Voraussetzungen

Für die Teilnahme an der App Entwicklungsschulung für Entscheider – Vertiefung ist der erfolgreiche Abschluss der App Entwicklungsschulung für Entscheider – Einführung, oder vergleichbare Kenntnisse

### Ihr Nutzen

Der Workshop gibt einen tiefen Überblick über Apps auf verschiedenen Betriebssystemen, Entwicklungsprozesse, Personal, Marktanalysen, Monetarisierungsmöglichkeiten und Markteinführungsstrategien.

### Schwerpunkte

#### Allgemeiner Aufbau

- | Marktübersicht über die Verbreitung der Betriebssysteme & Käuferverhalten (B2C) Vertiefung
- | Übersicht zu Funktionen von Phones & Tablets
- | Designphase (Grafik & Sound)
- | Personal Vertiefung
- | Konzeptionsphase
- | Koordinierung von Programmierern und Designern (Projektmanagementübersicht) Vertiefung
- | Interne Datenverwaltung
- | Übersicht über Entwicklungsumgebungen & Tools
- | Übersicht zu einfachen Serverstrukturen und notwendigen Datensicherheit
- | Vertiefung Monetarisierungsmöglichkeiten
- | Testing und Bugfixing Vertiefung
- | Übliche Monetarisierungsmöglichkeiten Vertiefung

#### Marktübersicht über die Verbreitung der Betriebssysteme & Käuferverhalten (B2C)

- | Übersicht über Umsatzzahlen von einzelnen Apps
- | Käuferverhalten: Welche Monetarisierungsformen werden bevorzugt

#### Developerprogramme Vertiefung

- | Nutzerregistrierung und Verwaltung
  - | Analysetools
  - | Buchhaltungstools
  - | Geräte für die Entwicklung registrieren
-

## Plattformen (iOS, Google) Phones, Tablets, Smart TV, Wearables (Uhren etc.), Auto

- | einzelne Geräte im allgemeinen Vergleich des Funktionsumfangs & Leistung

## übliche Monetarisierungsmöglichkeiten

- | Der Verkauf von Apps: Preisgestaltung & -anpassung
- | InApp-Werbung
  - | Welche Werbenetzwerke gibt es
  - | CPC vs. CPM vs. CPV
  - | Wie hoch ist die übliche Umsatzbeteiligung
  - | kostenfrei mit inApp-Käufen (Micropayment)
  - | Vorstellung unterschiedlicher Micropaymentmechaniken (Wie schaffe ich Kaufanreize?)

## Personal

- | Wen benötige ich genau für welche Bereiche (BSp.: 2D oder 3D Grafiker, Frontend und/oder Backendentwickler und worauf spezialisiert, etc.)/Erfahrungshorizont des Entwicklers
- | Freiberufler vs. Angestellt und aktuell übliche Stundensätze und Gehälter

## Konzeptionsphase

- | Analyse der durch die App zu erfüllenden Aufgabe
- | Analyse der Zielgruppe
- | Konkurrenzanalyse
- | Struktur des ersten Konzeptsdokuments
- | Erkennen und Sortieren von großen Aufgabengebieten (Entwicklungsbereiche)
- | Festlegung von Systemvoraussetzungen

## Koordinierung von Programmierern und Designern (Projektmanagementübersicht)

- | Vorstellung von Scrum als Projektmanagementmethode
- | Überwachung des Produktionsfortschritts
- | Koordinierungs- und Kommunikationstools
- | wichtige Fachbegriffe für die Kommunikation mit Programmierern & Grafikern

## Übersicht über Entwicklungsumgebungen & Tools:

- | Übersicht über die gängigsten Entwicklungsumgebungen für Programmierer für den jeweiligen Apptyp (WebApp/Native/ Crossplattform)
- | Tools für Interfacedesigner & die allgemeine App-Planung
- | Übliche Grafiktools für 2D, 3D und Animationen
- | Übliche Soundtools
- | Lizenzkosten & Preise

## Designphase (Grafik & Sound)

- | Einfluss der Zielgruppenanalyse auf alle Bereiche
- |

### Userinterfacedesign

- | Screenflow (Übersicht aller Bildschirmseiten und deren Navigationsfluss)
- | Explizite Funktionsbeschreibungen aller Teilaspekte Festlegung von Menülayouts
- | Interaktionsmöglichkeiten über Bildschirm und Sensoren
- | Grafikdesign
  - | 2D Grafiken & Formate für unterschiedliche Geräteklasse
  - | 3D Grafiken für Echtzeitdarstellung
  - | Animationen
- | Sounddesign

### Interne Datenverwaltung

- | interne Versionskontrolle mit Subversion, Performance & Co

### Übersicht zu einfachen Serverstrukturen und notwendigen Datensicherheit

- | Cloud vs. eigene Server
- | Zugriff auf Telefondaten und persönliche Nutzerdaten
- | Auswertung und Schutz dieser Nutzerdaten

### Testing und Bugfixing

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

### Wartung und Pflege

- | Nutzerfeedback sammeln und in weitere Entwicklung einfließen lassen
- | Feature- & Versionsplanung

### Zusammenfassung des Workshops als kurze Übersicht

## Termine

### Nürnberg

30.11.2021      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](mailto:doris.eckstein@grundig-akademie.de)



Winfried Gmeiner

Tel: +49 911 95117-522

[winfried.gmeiner@grundig-akademie.de](mailto:winfried.gmeiner@grundig-akademie.de)



Renate Prosser

Tel: +49 911 95117-317

[renate.prosser@grundig-akademie.de](mailto:renate.prosser@grundig-akademie.de)

---