



Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele

Ingo Stolp



Download



Online Lesen

Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele Ingo Stolp



[Download Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplar...pdf](#)



[Online Lesen Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplar...pdf](#)

Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele

Ingo Stolp

Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele Ingo Stolp

Downloaden und kostenlos lesen Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele Ingo Stolp

Format: Kindle eBook

Kurzbeschreibung

Studienarbeit aus dem Jahr 2016 im Fachbereich BWL - Unternehmensgründung, Start-ups, Businesspläne, Note: 1,3, Europäische Fernhochschule Hamburg, Sprache: Deutsch, Abstract: „Es gibt da draußen immer noch Welten zu erobern.“ (Rupert Murdoch 1931) Diese Erkenntnis spiegelt einen äußerst innovativen und sich pausenlos im Fortschritt befindlichen informationstechnischen Markt wieder, der durch extrem kurze Entwicklungszyklen stetiger Veränderung unterliegt. Innerhalb dieser Branche stellen sich Apps mittlerweile als Standard auf nahezu jeglicher Art von multimedialen Endgeräten dar. Sie werden für nahezu alle Bereiche und Gelegenheiten entwickelt, stetig optimiert und an neue Systeme angepasst.

Neben äußerst nützlichen Anwendungen wie Kalender- und Adressfunktionen, Karten- oder Navigations-Apps, sowie den vielen kleinen Helfern des alltäglichen Lebens (Hotelbuchungen, Preisvergleiche, Bus- und Zug-fahrpläne etc.), existieren Apps beispielsweise in den Sparten Kreativität (Fototools, Malprogramme) und Musik. Auch kulturelle Interessen (inter-aktive Museen, Zeitungen und Zeitschriften) werden durch eine Vielzahl an Apps bedient. Social-Networking (Facebook, Twitter etc.) erfreut sich ebenfalls großer Beliebtheit und auf fast jedem Handy installiert.

Apps bieten dem Kunden größtmögliche individuelle Flexibilität und Mehrwert im Alltag. Spiele-Apps scheinen auf den ersten Blick nicht zwingend diesen Auswahlkriterien zu unterliegen, allerdings profitieren sie aufgrund von Veränderungen der gesellschaftlichen Lebensweise und der damit einhergehenden wirtschaftlichen Entwicklung von ihrer Kurz-zeit, die diese Programme auszeichnet.

Bedingt durch Stress und Hektik des alltäglichen Lebens geht der Trend vermehrt in die Richtung des kleinen Spielvergnügens zwischendurch. Jedoch sind weder sämtliche Potenziale in diesem Sektor ausgeschöpft, noch alle Bereiche vollständig abgedeckt.

An dieser Stelle setzt diese Arbeit an und versucht, bezogen auf die vorliegende Aufgabenstellung, die Idee eines Unternehmens für Spiele-Apps darzulegen und gleichzeitig aufzuzeigen welche erforderlichen Schritte nötig sind, um diese Idee im Rahmen einer Startup-Gründung zu verwirklichen. Kurzbeschreibung Studienarbeit aus dem Jahr 2016 im Fachbereich BWL - Unternehmensgründung, Start-ups, Businesspläne, Note: 1,3, Europäische Fernhochschule Hamburg, Sprache: Deutsch, Abstract: „Es gibt da draußen immer noch Welten zu erobern.“ (Rupert Murdoch 1931) Diese Erkenntnis spiegelt einen äußerst innovativen und sich pausenlos im Fortschritt befindlichen informationstechnischen Markt wieder, der durch extrem kurze Entwicklungszyklen stetiger Veränderung unterliegt. Innerhalb dieser Branche stellen sich Apps mittlerweile als Standard auf nahezu jeglicher Art von multimedialen Endgeräten dar. Sie werden für nahezu alle Bereiche und Gelegenheiten entwickelt, stetig optimiert und an neue Systeme angepasst.

Neben äußerst nützlichen Anwendungen wie Kalender- und Adressfunktionen, Karten- oder Navigations-Apps, sowie den vielen kleinen Helfern des alltäglichen Lebens (Hotelbuchungen, Preisvergleiche, Bus- und Zug-fahrpläne etc.), existieren Apps beispielsweise in den Sparten Kreativität (Fototools, Malprogramme) und Musik. Auch kulturelle Interessen (inter-aktive Museen, Zeitungen und Zeitschriften) werden durch eine Vielzahl an Apps bedient. Social-Networking (Facebook, Twitter etc.) erfreut sich ebenfalls großer Beliebtheit und auf fast jedem Handy installiert.

Apps bieten dem Kunden größtmögliche individuelle Flexibilität und Mehrwert im Alltag. Spiele-Apps scheinen auf den ersten Blick nicht zwingend diesen Auswahlkriterien zu unterliegen, allerdings profitieren

sie aufgrund von Veränderungen der gesellschaftlichen Lebensweise und der damit einhergehenden wirtschaftlichen Entwicklung von ihrer Kurz-zeit, die diese Programme auszeichnet.

Bedingt durch Stress und Hektik des alltäglichen Lebens geht der Trend vermehrt in die Richtung des kleinen Spielvergnügens zwischendurch. Jedoch sind weder sämtliche Potenziale in diesem Sektor ausgeschöpft, noch alle Bereiche vollständig abgedeckt.

An dieser Stelle setzt diese Arbeit an und versucht, bezogen auf die vorliegende Aufgabenstellung, die Idee eines Unternehmens für Spiele-Apps darzulegen und gleichzeitig aufzuzeigen welche erforderlichen Schritte nötig sind, um diese Idee im Rahmen einer Startup-Gründung zu verwirklichen.

Download and Read Online Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele Ingo Stolp #6CE39RLPBIU

Lesen Sie Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp für online ebook Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp Bücher online zu lesen. Online Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp ebook PDF herunterladen Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp Doc Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp Mobipocket Erfolgsfaktoren bei der Unternehmensgründung. Exemplarische Darstellung an einem Startup-Unternehmen für Handyspiele von Ingo Stolp EPub