

Stakeholder Analyse

¹ Stakeholder	Beschreibung	Anforderung an Projekt/App	Faktor	Interesse an Projekt/App	Faktor	Einfluss auf Projekt/App
Nutzer	Sind sportlich aktiv und verwenden die App ca. 1mio	Funktionsfähige App, kostenfrei/keine überfüllte werbe Platzierung Viele Funktionalitäten.	4	Erwartungen von Nutzern beachtet werden	5	Aktiv sein damit App Interessant bleibt (Mehr Nutzer und Mehr Werbepartner)
Potenzielle Kunden	Wollen sportlich aktiv werden und wollen die App verwenden.	Funktionsfähige App, Kostenfreie App Das man die Interessen anspricht Viele Funktionalitäten	4	Erwarten das die App Nutzerfreundlich ist und viele Nutzer beinhaltet.	5	Viele Interessenten, die zu Nutzern werden (mehr Werbepartner)
Finanzieller Supporter	Helfen uns mit einem Startkapital als Startup	Einhalten des Zeitrahmens, Auflistung vom Inhalt des Projekts (Mitarbeiter, Büroräume, Technisches Zubehör)	4	Desto ansprechender die App desto besser ist der Finanzielle Support	4	Unternehmen entsteht durch Finanzielle Hilfe Geld hat Einfluss auf Leistung der App
Projekt Team	Das Team was zur Entwicklung mitwirkt (Tester, Entwickler, Manager, Marketing etc.)	Bezahlung für Arbeit fürs Projekt, Projekt wird erfolgreich abgeschlossen, gutes Arbeitsklima	5	Können mit ihrer Leistung einen positiven Effekt hervorrufen	5	Entwicklung der App hängt von der Leistung der Mitarbeiter ab.
Markt (App/PlayStore)	Veröffentlichung der App über ein Online Store	Nutzerfreundlich, funktionsfähig und virenfrei Kein Datenschutz missbrauch	1	Geringe Interesse an App	3	Solang die Erwartungen erfüllt sind ist der Einfluss gering (die entscheiden ob App auf Markt bleibt oder nicht)
Konkurrenten	Bieten ähnliche Produkte auf dem Markt.	Haben keine Anforderung	4	Vergleichen sich, um am Markt interessant zu bleiben.	1	Haben kein Einfluss auf die Entwicklung und Vermarktung
Werbepartner	Die über unsere App Werbung platzieren und für unseren Umsatz generieren	Nutzerfreundlich, gute Platzierung der Werbung, Viele Nutzer, Aktive Nutzer	2	Sind nicht auf uns angewiesen, um Werbung zu platzieren. Wir sind auf werbe Partner angewiesen	4	Viele aktive Nutzer wird für Zufriedenheit sorgen
Gründer	Bin ich	Das durch die App die Nutzer zufrieden sind und den Nutzern beim Sport hilft Dass das Projekt Erfolgreich ist und dadurch wächst	5	Hohes Interesse da sehr viel Zeit, Geld investiert wird	5	Entscheidungsmacht liegt bei Gründer
Behörden	Staatliche Behörden/Finanzamt Die über die Firma Bescheid wissen müssen	Offizielle Unterlagen einreichen, Finanz Status übermitteln, Schaffung von Arbeitsplätzen	1	Kein Interesse an App	2	Haben kein Einfluss auf Entwicklung und Veröffentlichung

¹ <https://www.openpm.info/display/openPM/Stakeholderanalyse>

Stakeholder Analyse

Überwachen:

Alle 3 Monate werden wir in Kontakt mit Behörden treten, um sicher zu stellen das die wichtigen Dokumente eingereicht werden.
Wir schauen monatlich nach ob unsere App noch zur Verfügung steht und den Richtlinien des Markts gerecht ist.

Informieren:

Über Marketing Aktionen erfahren Konkurrenten über unsere Entwicklung

Zufriedenstellen:

Werbepartner haben ein großer Einfluss auf das Unternehmen aber zeigen nicht ein hohes Interesse da sie auch andere Optionen als werbe Portal haben.
Rekrutieren von Accountmanager die die Erwartungen der Werbepartner regelmäßig betreuen.

Engmanagen:

Gründer betreut die Finanziellen Supporter durchgehend indem er den Aktuellen Stand des Projektes berichtet inklusive wofür das Geld bis jetzt ausgegeben wurde und was man bis jetzt an Meilensteine erreicht hat.
Die Gründer versuchen eng mit dem Projektteam zu arbeiten, um ein gutes Arbeitsklima zu entwickeln.
Den Nutzer und den Potenziellen Kunden eine Plattform anbieten die nutzerfreundlich ist, eine funktionsfähige App anbieten und natürlich auf Verbesserungsvorschläge eingehen damit die App sich dadurch besser entwickelt und Benutzerfreundlicher wird.

Stakeholder Analyse



2

² <https://www.meetingsphere.com/de/stakeholderanalyse>