



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
a. Wann kommt die Unternehmensgründung?	2
2. Exoversium	3
a. Veröffentlichungen aus dem 1. Quartal	3
b. Zahlen aus dem 1. Quartal	5
c. Ziele für das 2. Quartal	7
3. Gaming	8
a. Counter Strike = gefährlich? Alles nur Glücksspiel?!	8
4. Aller Welt	10
a. Review zu „Mein Einstieg in die Selbstständigkeit“	10
b. Die wahre Strategie der Musikproduzenten...	11
5. Wissen	12
a. YouTube Shorts via DaVinci Resolve: Die Problemzone!	12
6. Referenzen	14
a. Quellen	14
b. Bildquellen	15
c. Mitwirkende	19
d. Rechtliches	20



1. Einleitung

a. Wann kommt die Unternehmensgründung?

Eine Unternehmensgründung wurde bereits von uns im Juni 2023 [hier](#) angesprochen, aber bisher gab es kaum Neuigkeiten dazu, aber das ändert sich jetzt! Wir beziehungsweise ich, [enderzombie_tv](#), will unbedingt den Traum eines eigenen Unternehmens verwirklichen, doch dieser Traum hat viele Hürden, die Schritt für Schritt überwunden werden müssen. Schließlich kann ein Unternehmen nicht nur funktionieren, wenn es großartige Produkte und Dienstleistungen anbietet, welche auch erstmal vollständig entwickelt werden müssen. Es steckt viel mehr dahinter, beispielsweise die rechtlichen Aspekte, qualitatives Marketing, ein gut kooperierendes Team, private und betriebliche Finanzierung, was Steuern sowie Rechnungen und mehr miteinschließt. Selbstverständlich zählt auch die finale Gewerbeanmeldung dazu.

Aber diese ganzen Aspekte benötigen viel Zeit und eine sorgfältige Planung, welche bereits in Angriff genommen wird! Wir sind aktuell auf einem guten Weg, eine solide Grundstruktur eines Unternehmens aufzubauen. Ich persönlich informiere mich zu der Thematik Unternehmertum intensiv seit ein paar Monaten und konnte auch ein gutes Einsteigerbuch, zu welchem du [hier](#) ein Review findest, in diesem Bereich lesen, um essenzielle Grundlagen zu verstehen.

Es wird noch einiges an Zeit benötigen, bis wir final gründen werden. Schließlich ist noch lange nicht alles fertig und einige Dokumente wurden noch nicht erstellt. Dennoch haben wir einen groben Plan, wann die Gründung stattfinden soll. Sofern alles glatt verläuft, werden wir im Juni 2025 offiziell die Exoversium UG. Es kann auch sein, dass wir bereits Ende dieses Jahres gründen müssen oder wir aus zeitlichen Gründen erst nach dem Juni 2025 gründen können.

Warum der Juni 2025 fragt ihr euch? Im März 2025 werde ich 18 und ab diesem Zeitpunkt gestaltet sich eine Gründung deutlich einfacher und sicherer für mich, als sie unter 18 durchzuführen. Zudem schreibe ich im Mai beziehungsweise Anfang Juni meine Abiturprüfungen. Sobald ich diese abgeschlossen habe und keine Komplikationen dazwischen kommen, bin ich bereit zu gründen.

Dieser Artikel wurde verfasst von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

2. Exoversium

a. Veröffentlichungen aus dem 1. Quartal

Die meisten Neuerungen des 1. Quartals 2024 bekommt ihr vorerst oder nie zu sehen, falls sie nur für interne Zwecke gedacht sind. Dennoch gab es auf unseren Social Media Kanälen einige Neuerungen! Zudem gab es einige Updates zu unseren Bots.

YouTube:

- Wir haben ein Großprojekt in Terraria gestartet, in welchem wir alle Bosse besiegen wollen. Zu der Playlist mit allen Videos gelangst du [hier](#). Aktuell gibt es nur die erste Folge, aber weitere Folgen sind bereits in Planung und erscheinen sehr bald!
- Außerdem haben wir ein Let's Play zu Horizon Zero Dawn gestartet, zu welchem wir bereits die ersten zwei Folgen veröffentlicht haben. Zu der Playlist mit allen Videos gelangst du [hier](#).
- Ein unterhaltsames und längeres Video zu Rocket League findest du [hier](#).
- Außerdem findest du [hier](#) eine Playlist mit Inhalten über unsere Fiverr Einkäufe und [hier](#) eine Playlist über relevante Inhalte über das Exoversium.
- Des Weiteren wurden 13 Kurzvideos zu Rocket League veröffentlicht, welche teilweise auch zu Formaten wie [dieses](#) oder [dieses](#) dazugehören.
- Zusätzlich gab es ein Spezial-Kurzvideo aufgrund von meinem 17. Geburtstag am 14.03.2024, welches du dir [hier](#) ansehen kannst.
- Zudem wurden die Inhalte zu einem Horizon Zero Dawn Artikel aus der 1. Ausgabe unserer [Exonews](#) auf Youtube repostet. [Hier](#) findest du das erste Kurzvideo der Reihe.

Instagram:

- Unser [Instagram](#) Kanal hat ein komplettes Rework erhalten, welches aber noch nicht vollständig beendet wurde, da noch einige Stories fehlen. Die Ankündigung hierzu findest du [hier](#).
- Die [Exonews](#) vom Februar 2024 wurde durch ein Ankündigungsvideo präsentiert, welches du dir [hier](#) anschauen kannst.
- Wir haben einen allgemeinen Hintergrund für unseren Content integriert, welchen du dir [hier](#) anschauen kannst. Er wird zukünftig für verschiedenste Formate verwendet und soll [uns](#) repräsentieren.
- Ein paar Reels wurden sowohl auf [Instagram](#) als auch auf [YouTube](#) veröffentlicht.
- Der Inhalt des Artikels über die neuen Grafikkarten von Nvidia aus der 1. Ausgabe unserer [Exonews](#) wurde in vier Reels wiederverwertet. Das erste Reel dieser Reihe findest du [hier](#).
- Der Inhalt des Horizon Zero Dawn Artikels aus der 1. Ausgabe unserer [Exonews](#) wurde in vier Reels wiederverwertet. Das erste Reel dieser Reihe findest du [hier](#).

[Hier](#) geht es zur nächsten Seite von diesem wichtigen Artikel!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

2. Exoversium

a. Veröffentlichungen aus dem 1. Quartal

Discord:

- Unser neuer VPS Anbieter ist [Contabo](#), nicht mehr something.host. 8GB Ram anstatt von 2GB Ram sind ab sofort unser Standard. Allgemein ist es ein leistungstärkerer Server für unsere technischen Projekte! Auf diesem Cloud Virtual Private Server werden zukünftig noch einige Projekte gehostet, einschließlich unserer kommenden Webseite.
- Endlich sind wir fast absolut nicht mehr an MongoDB gebunden, da wir nun MSSQL nutzen. Alle unserer bestehenden Systeme werden Schritt für Schritt auf ein MSSQL-Backend umgebaut. Auch zukünftige Projekte werden ausschließlich auf ein MSSQL-Backend basieren. Hierfür haben wir intern eine eigene API entwickelt, welche alles deutlich effizienter und einfacher gestaltet.
- [Exonotify](#) wurde komplett überarbeitet und ist in die Version [v1.0.0](#) gekommen. [Hier](#) kannst du kurz eine wichtige Discord News über ihn nachlesen. Eine Verifizierung bei [Top.gg](#) ist bereits geplant, aber hierfür muss noch ein Slash-Befehl komplett überarbeitet werden.
- In [dieser](#) Discord News haben wir unsere Neuerungen im Bereich der [Exonews](#), dem [Instagram](#) Rework sowie unseren Slogan mitgeteilt. Dieser Slogan begleitet uns nun fortan überall: „Alles Wichtige rund ums Exoversium“.
- Ende Februar gab es noch eine zweite, wichtige News, welche du [hier](#) nachlesen kannst. Sie handelt von der endlichen Veröffentlichung der [v4.7.0](#) bei unserem [Exobot](#). Des Weiteren haben wir unsere Bewerbungsphase vollständig überarbeitet und du kannst dich gerne [hier](#) bewerben. Wir haben bereits einen Cutter in eine Probephase eingestellt, welcher mittlerweile ein vollständiges Mitglied von unserem Team ist und sich um so gut wie alle Kurz- sowie Langvideos für unsere Social Media Accounts kümmert.
- Einige, teilweise noch geheime, Projekte wurden im 1. Quartal 2024 weiterentwickelt beziehungsweise es wurden sich zumindest ein paar Gedanken zu ihnen gemacht. Manche Projekte sind auf einem guten Weg im 2. Quartal 2024 zu erscheinen.

Dieser Artikel wurde verfasst von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



2. Exoversium

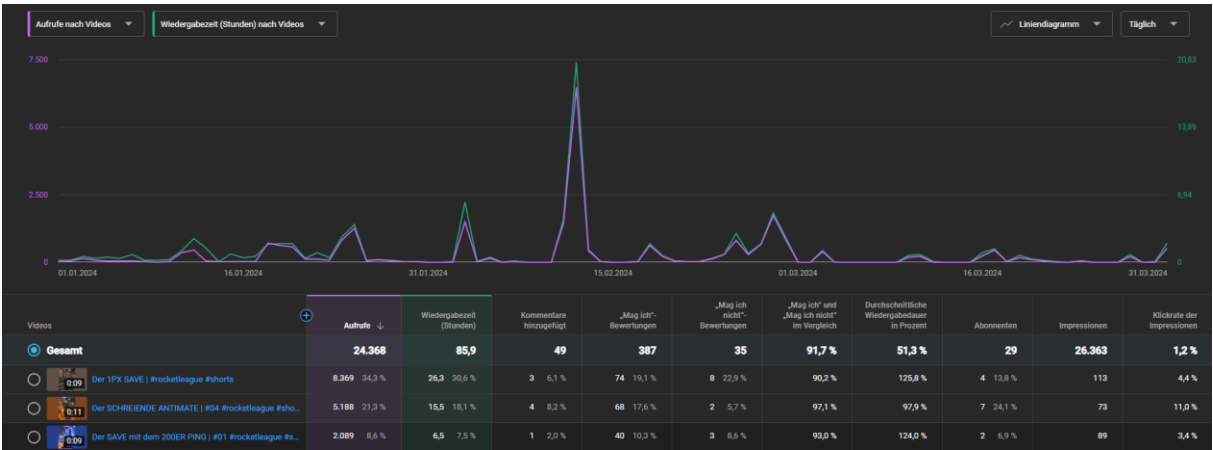
b. Zahlen aus dem 1. Quartal

YouTube:

Brutto haben wir 42 Abonnenten dazugewonnen, Netto aber nur noch 29 Abonnenten. Der Abonnentenverlust beträgt 13, also einen Rückgang von 30,95%. Dafür insgesamt betrachtet ein Abonentengewinn von 45 auf 74, also einen Zuwachs von ungefähr 64,44%.

Aboquelle	<div><div></div><div>+</div></div> Abonnenten ↓	Gewonnene Abonnenten	Verlorene Abonnenten
<input type="checkbox"/> Gesamt	29	42	13
<input type="checkbox"/> Shorts-Feed	35 120,7 %	36 85,7 %	1 7,7 %
<input type="checkbox"/> Mein YouTube-Kanal	3 10,3 %	3 7,1 %	0 0,0 %
<input type="checkbox"/> YouTube-Wiedergabeseite	2 6,9 %	2 4,8 %	0 0,0 %
<input type="checkbox"/> YouTube-Suche	1 3,5 %	1 2,4 %	0 0,0 %
<input type="checkbox"/> Liste abonmierter Kanäle	-1 -3,5 %	0 0,0 %	1 7,7 %
<input type="checkbox"/> Geschlossene Konten	-1 -3,5 %	0 0,0 %	1 7,7 %
<input type="checkbox"/> Sonstiges	-10 -34,5 %	0 0,0 %	10 76,9 %

Fast 25.000 Aufrufe, rund 86 Wiedergabestunden und über 26.000 Impressionen haben unsere Videos im 1. Quartal 2024 generiert. Zusätzlich habt ihr sowohl 387 Likes als auch 35 Dislikes hinterlassen, begleitet von 49 Kommentaren!



Hier geht es zur nächsten Seite von diesem wichtigen Artikel!



2. Exoversium

b. Zahlen aus dem 1. Quartal

Instagram:



Nach Content-Art

Alle Follower Nicht-Follower



Unsere Inhalte konnten 53 Konten im 1. Quartal 2024 erreichen, davon 10 Follower und 43 Nicht-Follower. Aufgeteilt auf unsere Content-Arten zeigt sich, dass wir durch Beiträge 37, Reels 37 und Stories 10 Konten erreichen konnten. Dabei kam es zu 406 Impressionen.



Insgesamt haben 12 Konten im 1. Quartal 2024 mit unseren interagiert, davon 4 Follower und 8 Nicht-Follower. Aufgeteilt auf unsere Content-Arten zeigt sich, dass durch Reels 7, Beiträge 6 und Stories 4 Konten mit unseren Inhalten interagiert haben.

Dieser Artikel wurde verfasst von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

2. Exoversium

c. Ziele für das 2. Quartal

Wir haben große Ziele für das 2. Quartal 2024! Unter anderem wollen wir weitere Schritte einleiten, um bald gründen zu können. Mehr Infos hierzu findest du in [diesem](#) Artikel. Das beinhaltet auch eine bessere Grundstruktur unseres Unternehmens auf Basis unserer API. Auch ein besseres Zeitmanagement, Projektmanagement und Marketing steht im Vordergrund, indem wir unsere Struktur auf Notion verbessern. Weiterhin sind wir dabei, unser Team zu vergrößern, denn wir haben noch einige offene Stellen. Wenn du Interesse hast, das Wichtige mitzugestalten, dann findest du [hier](#) alle Informationen sowie [hier](#) die Möglichkeit, ein Ticket zu öffnen und dich zu bewerben.

Neben vor allem internen Verbesserungen streben wir auch an, alle unserer bestehenden Discord Bots auf einen soliden Stand zu bringen. Was das bedeutet? Es sollten endlich mal alle Funktionalitäten von ihnen funktionieren sowie einige Bugs behoben werden, damit wir gezieltes Marketing einleiten können, um Nutzerfeedback zu erhalten, was uns eine stetige Verbesserung der Discord Bots ermöglicht. Außerdem sind weitere Bots geplant abseits von der Plattform Discord, beispielsweise für Twitch und WhatsApp.

Wir wollen zudem unbedingt eine eigene Webseite entwickeln, auf welcher ihr alle wichtigen Informationen rund ums Exoversium findet. Des Weiteren soll es einige Unterseiten geben, auf welchen ihr weitere Informationen zu gezielten Projekten von uns findet. Dazu zählt auch der Aufbau eines eigenen Online-Shops, welcher aber erst wirklich veröffentlicht werden kann, wenn wir ein offizielles Unternehmen sind. Dennoch wollen wir schon einmal beginnen, hierfür unsere sowohl bald physischen als auch digitalen Produkte und Dienstleistungen weiterzuentwickeln, um sie zum Start unseres Online-Shops anbieten zu können.

Genauere Informationen zu unseren kommenden Projekten wollen wir dir noch nicht geben, da sie teilweise noch nicht weit genug entwickelt sind. Sobald wir mehr Informationen zu ihnen haben, wirst du sie sicher auf unseren Social Media Kanälen erhalten.

Wie bleibst du jetzt nun über das Wichtige informiert? Ganz einfach - [folge](#) uns jetzt und verpasse nie das Wichtige!

Dieser Artikel wurde verfasst von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



3. Gaming

a. Counter Strike = gefährlich? Alles nur Glücksspiel?!

Counter-Strike ist eines der berühmtesten E-Sport Spiele Aller Zeiten. Es gibt riesige Wettbewerbe nur rund um dieses eine Spiel. Auch wenn ihr es nicht spielt, habt ihr bestimmt schon davon gehört! Valve, der Entwickler der Counter-Strike Spiele, ist immerhin auch der Besitzer von Steam, welches der größte Videospiegelstore ist. Der aktuelle Ableger der Serie ist Counter-Strike 2, der Nachfolger von Counter-Strike: Global Offensive.

Jedoch überrascht es euch bestimmt ein wenig zu hören, dass dieses aktuelle Spiel nicht nur für sein kompetitives Ego-Shooter-Gameplay bekannt ist, sondern auch einen ausgereiften und hoch wertgeschätzten Community-Markt besitzt. Auf diesem Markt kann man seine im Spiel erhaltenen Skins direkt verkaufen oder Skins von anderen Spielerinnen und Spielern erwerben. Es gibt nämlich etwaige Skins, mit denen man das Aussehen seines Charakters ändern kann. Zusätzlich ist es sogar möglich, seine Stimme zu ändern!

Es lassen sich jedoch auch noch einige weitere benutzerdefinierte Skins für die unterschiedlichen Waffen im Spiel finden, welche sich bei vielen Spielerinnen und Spielern aufgrund von den Preisen an hoher Beliebtheit erfreuen. Solche Skins werden „custom“ Skins genannt, welche ihr, wie bereits erwähnt, auf dem Steam Community Markt verkaufen könnt. Die Preise für die jeweiligen Skins variieren täglich wie Aktien. Angebot und Nachfrage regeln hier die Preise. Für eure beliebten Spielerskins könnt ihr teilweise schon ungefähr 40 verlangen, aber für die seltensten Waffenskins könnt ihr oft für Beträge im 4-stelligen Bereich verkaufen! Durch dieses lukrative Geschäft ist der Markt in CS2 natürlich regelrecht „am Boomen“. Es gibt regelmäßig Leute, die die hohen Preise entweder bezahlen, weil sie wirklich mit diesen Skins spielen wollen, oder auch weil sie hoffen, dass die Preise bald steigen, damit sie die Skins teurer weiter verkaufen können. Diese Denkweise erinnert sehr stark an Aktien. Ob Valve damit nun die Käufe ankurbeln wollte, oder ob sie nur jeder Spielerin und jedem Spieler die Möglichkeit geben wollten, jeden Skin einfach zu bekommen, den sie möchten, bleibt wohl ein Rätsel. Es ist jedoch vollkommen klar, dass sie durch den großen Handel auf ihrer Plattform profitieren, beispielsweise durch Geldeinnahmen, aber auch durch Reichweite mit Hilfe von Influencerinnen und Influencer, welche Content zu diesem sehr spekulativem System produzieren.

[Hier](#) geht es zur nächsten Seite von diesem wichtigen Artikel!



3. Gaming

a. Counter Strike = gefährlich? Alles nur Glücksspiel?!

Neue Skins bekommt man „Ingame“ nämlich nur, wenn man viel Geld ausgibt, aber es gibt eine günstige Möglichkeit an viele Waffenskins zu kommen: der Prime Status. Für einmalig 15 Euro bekommt man unter anderem jede Woche zwei Skins geschenkt, sofern man regelmäßig spielt. Unter diesen Skins lassen sich jedoch keine seltenen Skins finden, sondern nur jene, welche auf dem Markt zu den niedrigsten Preisen gehandelt werden. Die seltensten Skins bekommt ihr nur durch die „Lootboxen“. Diese könnt ihr im „Ingame-Shop“ direkt erwerben, aus welchen ihr einen oder mehrere zufällige Skins einer Kollektion ziehen könnt. Diese Kollektionen unterscheiden sich selbstverständlich in den Preisen und der Seltenheit. „Lootboxen“ kann man zwar auch in den wöchentlichen Prime-Belohnungen bekommen, jedoch müssen für diese Kisten noch zusätzliche Schlüssel gekauft werden.

Einige sehen dieses ganze System als Glücksspiel an, ich auch, aber viele sehen dieses Glücksspiel natürlich als eine gute Möglichkeit an, um schnelles Geld zu verdienen, aber bedenkt jedoch, dass die Wahrscheinlichkeit, Geld zu verlieren, sehr viel höher ist, als Geld zu gewinnen. Mit derartigen Glücksspielen und der Art an Aktienhandel, beziehungsweise „Skinhandel“, sollte man wirklich immer bedacht und vorsichtig umgehen. Die Gefahr einer Sucht sollte niemals vernachlässigt oder verharmlost werden!

Diese Gefahren stellen in Frage, ob dieses System von Valve nicht besser abgeschafft werden sollte. Sollten Videospiele nicht ein Rückzugsort für uns bleiben? Sollten sie uns nicht unabhängig von unserer Menge an Geld machen? Wenn Videospiele bereits zu einer Art Börse werden, was bleibt uns dann vom eigentlichen Spielspaß? Wie moralisch vertretbar die ganze Situation ist, überlasse ich jeden einzelnen von euch! Meiner Meinung nach sollte jeder von euch die Risiken und den Nutzen dieses Systems stets abwägen. Ich habe selbst Geld für ein paar Skins ausgegeben. Meine Absicht ist es aber gewiss nicht, diese zu handeln, sondern um mein Aussehen sowie dadurch meinen Spielspaß aufzuwerten.

Ich denke, es bleibt am Ende jedem selbst überlassen, wie er das Spiel nutzen möchte und wie er Spaß damit haben kann. Sei es durch das Gameplay, durch großartige Skins oder durch den eventuellen Gewinn an Geld. Passt aber auf euch auf und holt euch Hilfe, falls ihr unter einer Sucht leidet, oder vermutet, süchtig zu werden!

Dieser Artikel wurde verfasst von [SylensDawn](#) und überarbeitet von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



4. Aller Welt

a. Review zu „Mein Einstieg in die Selbstständigkeit“

Das Buch „Mein Einstieg in die Selbstständigkeit“^{*1}, geschrieben von Theo Hilmer und veröffentlicht im Jahr 2023, verspricht der Leserin und dem Leser eine Schritt für Schritt Anleitung für die eigene Unternehmensgründung. Bereits im Inhaltsverzeichnis wird deutlich, dass alles Wichtige abgedeckt wird.

Meiner Meinung nach liefert das Buch einen strukturierten Leitfaden, den du gewiss nutzen kannst, um mit dem Thema Unternehmertum zu starten. Meine Vorerfahrungen in diesem Bereich waren zu Beginn vom Lesen sehr gering, aber das Buch konnte einen soliden Wissenstand aufbauen. Chronologisch beginnt das Buch mit der Ideenfindung und danach bereits mit einer Übersicht zu allen, relevanten Rechtsformen. Auch auf die Themen Businessplan, alles Mögliche zur Finanzierung, Steuern, Gewerbeanmeldung, Versicherungen und Marketing wird eingegangen. Abschließend rundet das Buch perfekt ab, indem es nochmal die wichtigsten Fragen in einem FAQ beantwortet sowie die zehn wichtigsten Schritte aufzeigt, um erfolgreich mit seinem eigenen Unternehmen zu starten.

Dennoch gibt es ein paar Aspekte, die ich als negativ sehe. Das Buch hat 145 Seiten, was ich als eine angemessene Länge erachte. Trotzdem darfst du aufgrund von der etwas geringen Seitenanzahl nicht erwarten, dass du über alles zu 100% informiert wirst. Allgemein geht das Buch nicht im Detail auf alle Themen ein, beispielsweise ist mir das Thema Marketing etwas zu kurz gekommen. Auch wurde die Thematik B2B sowie B2C nicht erwähnt. Ein bis zwei Seiten hierzu hätte ich mir gewünscht. Aber das ist in meinen Augen nichts Schlimmes, da das Buch nur als Leitfaden dient, um zu wissen, was du alles machen solltest, bevor du gründest. Falls du oder ich trotzdem weitere Informationen benötigen, können wir, wie im Buch vorgeschlagen, selbst Weiteres recherchieren oder einen Fachmann organisieren.

Das Buch ist aus meiner Sicht für alle interessant, welche ein Unternehmen gründen wollen, egal ob du eine Personengesellschaft oder eine Kapitalgesellschaft gründen willst (diese zwei Begriffe werden dir selbstverständlich im Buch einfach erklärt). Du erhältst einen groben Überblick über alle Themen, die einen als Unternehmerin und Unternehmer beschäftigen.

Abschließend bin ich der Meinung, dass es ein sehr gelungenes Buch ist, welches einen perfekten Überblick bietet und allgemein sehr einsteigerfreundlich ist. Trotzdem solltest du dich nicht nur auf dieses Buch verlassen und gegebenenfalls einen Fachmann organisieren beziehungsweise weitere Bücher zu expliziten Themen wie Marketing oder Buchhaltung lesen, damit dir keine Fehler unterlaufen.

Dieser Artikel wurde verfasst von [enderzombie_tv](#) und überarbeitet von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



4. Aller Welt

b. Die wahre Strategie der Musikproduzenten...

Der Musikwissenschaftler Hermann Rauhe aus dem Jahr 1993 erläuterte bereits, dass das Erfolgsgeheimnis für einen Ohrwurm eine angemessene Dosierung vom Vertrautheits- und Überraschungseffekt sei.^{*4} Dies lässt sich anhand von aktuellen Themen des heutigen Musikentertainments wiedererkennen, da Vieles in unserer Welt auf diese passende Dosierung ausgelegt ist.

Popularmusik wird stetig weiter optimiert, um für den perfekten Ohrwurm bei allen Hörerinnen und Hörern zu sorgen, damit sie regelmäßig zu einem bestimmten Lied wechseln, beziehungsweise durchgängig bei einem bestimmten Interpreten bleiben und seine Entwicklung als richtige „Fans“ mitverfolgen. Je mehr Aufmerksamkeit und Reichweite ein Interpret und alle dahinterstehenden Personen sowie Firmen haben, desto mehr können sie schließlich erwirtschaften. Interpreten und ihre eventuell verbundenen Teams sowie Marketingagenturen haben oft eine zentrale Strategie, um dem Markt in regelmäßigen Abständen immer neue Inhalte zu liefern und die tausenden „Fans“ weiter an die Interpretin oder den Interpreten zu binden.

Es wird durch zielgruppenorientiertes Marketing für eine stetige Verbesserung der sogenannten „Personal Brand“ (persönliche Marke), also der Interpretin oder des Interpreten selbst, gesorgt. Ihr oder sein „Image“ sowie Bekanntheitsstatus soll sich immer weiter verbessern. Dies wird durch regelmäßige Musikfestivals, Konzerte, digitale Veranstaltungen oder sonstige effektive Mittel erreicht.

Ein treffendes Beispiel hierfür ist der bekannte Interpret „Kontra K“^{*5} aus der Szene des Deutschraps. Er zieht die Aufmerksamkeit seiner vielen „Fans“ ständig erneut auf sich, indem er regelmäßige Singles, jährliche Albums und einige Auftritte in der ganzen Welt bietet. Dadurch verankern sich nicht nur seine einzelnen Songs fest in den Gedanken der Hörerinnen und Hörer, sondern sogar seine ganze „Personal Brand“. Sein Marketing und auch viele andere Marketing-Strategien beabsichtigen also die Erzeugung eines Ohrwurms bezogen auf die komplette, mit der Interpretin oder dem Interpreten verbundenen, Marke., um dadurch genug Gewinn erzielen zu können für weitere Inhalte, was schließlich zu einem skalierbaren Wachstum führt.

Dieser Artikel wurde verfasst von [enderzombie_tv](#) und überarbeitet von unserem [Redaktionsteam](#).

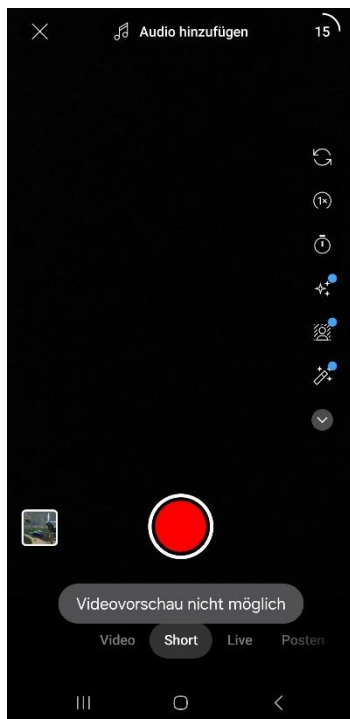
[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



5. Wissen

a. YouTube Shorts via DaVinci Resolve: Die Problemzone!

Du hast sicher schon etwas vom Programm DaVinci Resolve^{*2} gehört. Es handelt sich hierbei um ein kostenloses Schnittprogramm. Trotzdem gibt es aber natürlich eine kostenpflichtige Variante, DaVinci Resolve Studio. Das Programm eignet sich perfekt, um einfache bis komplizierte Schnittprojekte umzusetzen, beispielsweise habe ich mit dem Programm das ein oder andere YouTube Short sowie YouTube Video geschnitten und veröffentlicht.



Das Hochladen von mit DaVinci Resolve geschnittenen YouTube Videos funktioniert hierbei einwandfrei, aber beim Hochladen von mit dem Programm erstellten YouTube Shorts kommen Schwierigkeiten auf. Wenn du an deinem Handy in der YouTube App ein neues YouTube Short hochladen willst und du dieses mit DaVinci Resolve gerendert hast, dann wirst du möglicherweise die Fehlermeldung „Videovorschau nicht möglich“ erhalten (Siehe Abbildung links). Das liegt daran, dass DaVinci Resolve die Metadaten deines YouTube Shorts so einrichtet, dass sie mit YouTube selbst nicht kompatibel sind.

Damit du dieses Problem umgehen kannst, musst du das Video mit einem anderen Schnittprogramm neu rendern. Meine Taktik hierbei ist es, dass ich das in DaVinci Resolve gerenderte YouTube Short auf mein Handy übertragen, um es dort via VN^{*3} erneut zu rendern. Nun solltest du folgende fünf Schritte befolgen, damit du dein YouTube Short, ohne großen Qualitätsverlust, neu rendern kannst:

[Hier](#) geht es zur nächsten Seite von diesem wichtigen Artikel!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

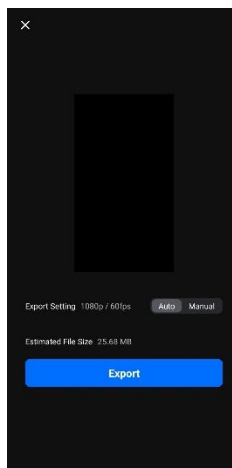
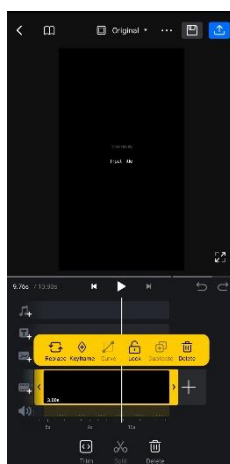
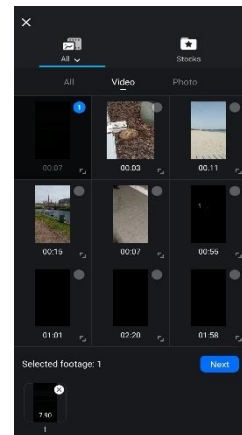
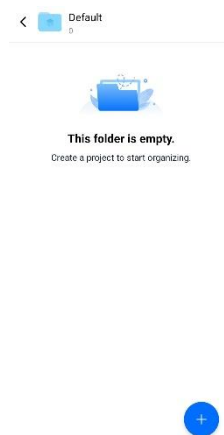
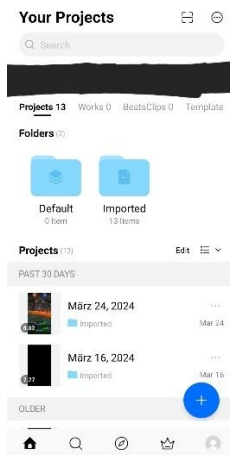
3. Ausgabe

April 2024

5. Wissen

a. YouTube Shorts via DaVinci Resolve: Die Problemzone!

1. Öffne die VN-App und klicke auf einen Ordner, beispielsweise auf „Default“.
2. Drücke nun auf den blauen Button mit dem + und wähle danach dein YouTube Short aus, welches neu gerendert werden muss. Als letztes drückst du auf den Button „Next“.
3. Im Editor musst du nun an das Ende deines Videos gehen, um dort den automatisch generierten 3-sekündigen Abspann zu entfernen, indem du ihn anklickst und als nächstes auf den Button „Delete“ drückst.
4. Drücke abschließend oben rechts auf den blauen Button und dann im neu geöffneten Fenster auf den Button „Export“.
5. Warte nun ein wenig, bis dein YouTube Short fertig gerendert ist. Danach kannst du es, ohne Probleme, auf YouTube hochladen.



Dieser Artikel wurde verfasst von [enderzombie_tv](#) und überarbeitet von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zum nächsten wichtigen Artikel!



5. Referenzen

a. Quellen

*1

- Kaufen kannst du das Buch, bei welchem Shop du willst, aber hier wäre der Link zum Online-Shop Thalia:
<https://www.thalia.de/shop/home/artikeldetails/A1070547814#:~:text=%22Mein%20Einstieg%20in%20die%20Selbstst%C3%A4ndigkeit,Entwicklung%20und%20Bewertung%20von%20Gesch%C3%A4ftsideen> (letzter Zugriff: 09.04.2024)

*2

- Hier findest du alle offiziellen Informationen sowie einen kostenlosen Download zu DaVinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/de/products/davinciresolve> (letzter Zugriff: 09.04.2024)

*3

- Hier findest du alle offiziellen Informationen sowie den kostenlosen Download zu VN: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.frontrow.vlog> (Android, letzter Zugriff: 09.04.2024) / <https://apps.apple.com/de/app/vn-video-editor/id1343581380> (Apple, letzter Zugriff: 09.04.2024)

*4

- Musikwissenschaftler Rauhe, Hermann (1993) – Stockinger, Günther, Anatomie des Ohrwurms – Spiegel Special 12/95

*5

- Hier findest du einige offizielle Informationen zum Interpreten Kontra K: <https://open.spotify.com/intl-de/artist/4lDiJcOJ2GLCK6p9q5BgfK> (letzter Zugriff: 09.04.2024)

Diese Referenzen wurden zusammengetragen von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zu den nächsten wichtigen Referenzen!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

5. Referenzen

b. Bildquellen



Name: exo_write

Beschreibung: Ein externes Exomoji, welches hier die Exonews repräsentiert und damit für einen Wiedererkennungswert auf jeder Seite sorgt.



Name: Logo

Beschreibung: Das aktuelle Logo vom Exoversium, welches überall uns repräsentiert und zusätzlich einen Wiedererkennungswert bietet.

Name: Screenshots von Instagram Analytics

Beschreibung: Bei den folgenden Bildquellen handelt es sich um Screenshots aus den Instagram Analytics von unserem [Instagram](#) Account.



Hier geht es zur nächsten Seite von diesen wichtigen Referenzen!



Exonews

Alles Wichtige rund ums Exoversium



3. Ausgabe

April 2024

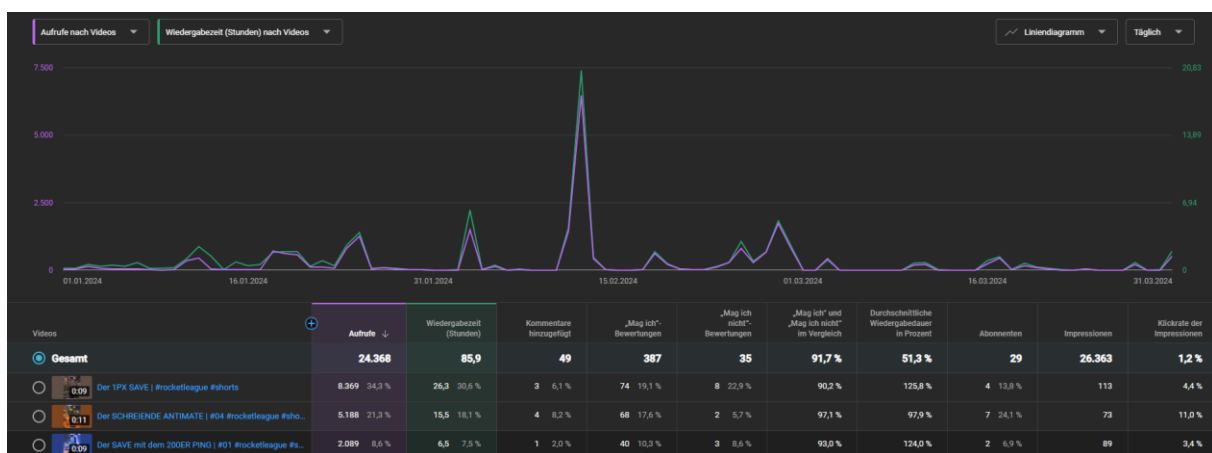
5. Referenzen

b. Bildquellen

Name: Screenshots von YouTube Analytics

Beschreibung: Bei den folgenden Bildquellen handelt es sich um Screenshots aus den YouTube Analytics von unserem [Youtube](#) Account.

Aboquelle	+ Abonnenten ↓	Gewonnene Abonnenten	Verlorene Abonnenten
<input type="checkbox"/> Gesamt	29	42	13
<input type="checkbox"/> Shorts-Feed	35 120,7 %	36 85,7 %	1 7,7 %
<input type="checkbox"/> Mein YouTube-Kanal	3 10,3 %	3 7,1 %	0 0,0 %
<input type="checkbox"/> YouTube-Wiedergabeseite	2 6,9 %	2 4,8 %	0 0,0 %
<input type="checkbox"/> YouTube-Suche	1 3,5 %	1 2,4 %	0 0,0 %
<input type="checkbox"/> Liste abonniert Kanäle	-1 -3,5 %	0 0,0 %	1 7,7 %
<input type="checkbox"/> Geschlossene Konten	-1 -3,5 %	0 0,0 %	1 7,7 %
<input type="checkbox"/> Sonstiges	-10 -34,5 %	0 0,0 %	10 76,9 %



Hier geht es zur nächsten Seite von diesen wichtigen Referenzen!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

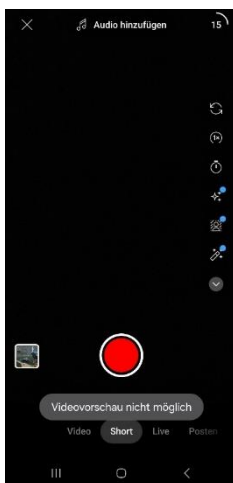
April 2024

5. Referenzen

b. Bildquellen

Name: Screenshots aus YouTube

Beschreibung: Bei den folgenden Bildquellen handelt es sich um Screenshots aus der YouTube App am Android Handy.



Hier geht es zur nächsten Seite von diesen wichtigen Referenzen!

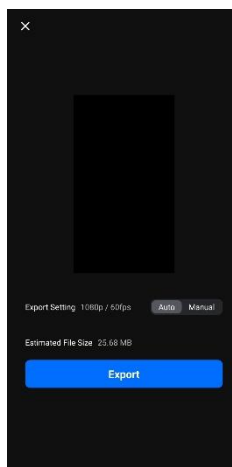
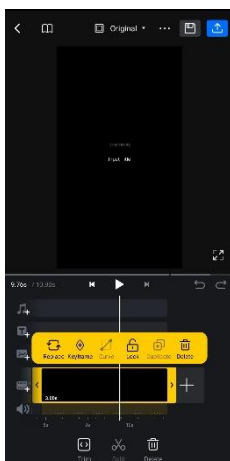
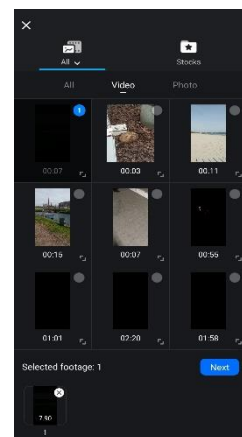
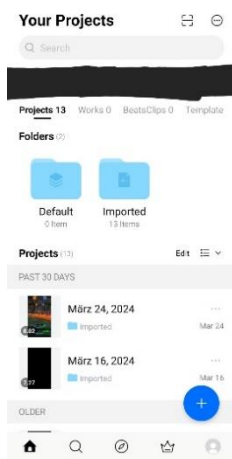


5. Referenzen

b. Bildquellen

Name: Screenshots aus VN

Beschreibung: Bei den folgenden Bildquellen handelt es sich um Screenshots aus der VN App am Android Handy.



Diese Referenzen wurden zusammengetragen von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es zu den nächsten wichtigen Referenzen!



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

5. Referenzen

c. Mitwirkende

Redakteur: [enderzombie_tv](#)

Autoren: [enderzombie_tv](#), SylensDawn

Social Media Manager: [enderzombie_tv](#)

Rechercheure: [enderzombie_tv](#), SylensDawn

Assistenten: [enderzombie_tv](#), SylensDawn

Korrekturleser: [enderzombie_tv](#)

Diese Referenzen wurden zusammengetragen von unserem [Redaktionsteam](#).

[Hier](#) geht es abschließend zu den wichtigen Punkten im Bereich Recht.



Exonews



Alles Wichtige rund ums Exoversium

3. Ausgabe

April 2024

5. Referenzen

d. Rechtliches

- Alle mit ^{*KI} gekennzeichnete Artikel sind größtenteils von KI generiert. Es handelt sich hierbei um von [ChatGPT 3.5](#) verfasste Artikel, welche nachträglich von unserem [Redaktionsteam](#) überarbeitet wurden. Der KI werden hierfür immer vertrauenswürdige [Quellen](#) übermittelt.
- Alle mit ^{*} gekennzeichnete Links sind Affiliate Links. Es handelt sich hierbei um Affiliate Links von [Instant Gaming](#)^{*}. Für einen Kauf über unseren Link erhalten wir eine kleine Provision. Du trägst keine zusätzlichen Kosten.
- Unsere Exonews bemüht sich stets um Genauigkeit und Richtigkeit der Informationen. Dennoch können wir keine Gewährleistung von 100% für die Korrektheit aller Fakten übernehmen. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Mögliche Fehler können jederzeit über unseren [Discord](#) Server gemeldet werden, um umgehend Maßnahmen zu ergreifen.
- (c) 2021-2024 Exoversium, alle Rechte vorbehalten.

Diese Punkte im Bereich Recht wurden zusammengetragen von unserem [Redaktionsteam](#).

Danke für das Lesen dieser wichtigen Exonews! <3