

Jarmila Zitnanska

Web Application: webler.café

Die Marktanalyse



Die Anwendung

Aus den Erfahrungen in unterschiedlichen online Diskussionsforen, Informationswebseiten, und Chat Anwendungen, entstand die Idee der Web Applikation, die in einer angenehmen Atmosphäre die "Webler" aus allen Ecken zusammenführt, die Idee der "*webler.café*". Der Nutzer wird eingeladen bei einer Tasse Kaffee mit anderen über neueste Erkenntnisse, Bugs und Trends zu diskutieren, sein Wissen mit aktuellen Artikeln up to date zu halten, oder sich bei Fach-humor positiv auf die Arbeit einzustellen. In drei Hauptbereichen bietet die Anwendung die erste Orientierung und kann tiefer in jeweiliges Thema eintauchen.

Produkte und Serviceleistungen

Die Produkte der webler.cafe:

1. Chaträume mit 3 Hauptthemen:

Design, Frontend Entwicklung und Backend Entwicklung

2. In jedem Raum ein Haupt Verlauf und spezifizierte Themenbereiche
3. Nutzer - Profil /Portfolio
4. Jobangebote von Firmen, oder Privatkunden
5. freiwilliges Monatsabo
6. Bildung der Teams
7. einsichtbare Teamdiskussionen mit mehreren Teilnehmern
8. Anmeldung ist für lesen und stöbern nicht erforderlich
9. Business-Chat Funktion
10. Tabellarischer Übersicht eigener Beiträgen und Kommentare

Primäre Serviceleistungen:

- neueste Artikel aus wichtigsten internationalen Informationswebseiten
- Moderatoren in den Chat Rooms,
- Feedback und Beratung bei den Problemen
- keine Privatnachrichten, Sprach- oder Videokonferenzen möglich - erst mit der Business Chat Funktion
- Anmeldeöglichkeit über Facebook, Gmail und Github
- Bewertung der Nutzer anhand der Menge an abgegebenen Kommentare
- Möglichkeit die Artikel und Reaktionen auf- oder abzuwerten.
- Suche über hashtags - hashtag eingeben, dann kommen Suchergebnisse.

-
- Jeder Artikel hat mehrere hashtags.
 - Zwei Arten von Nutzerkonto möglich: privat oder beruflich.

Andere Serviceleistungen:

- Freundschaften unter Nutzern
- Standort der Server ist in Deutschland
- Verbindungsmöglichkeit mit anderen Diensten: Freunde können über Twitter, Facebook, Skype, Reddit oder Steam hinzugefügt werden
- Einladungen via E-Mail, QR-Code oder SMS
- Startseite: Vorschläge - die meistgeklickten # der Woche.

. Einordnung von Muss-/Soll-/Kann - Serviceleistungen

Markenstrategie

Die App wird als Nachrichten und Diskussionsportal charakterisiert. Der oberste Ziel liegt in ihrer Aufbau und Steigerung ihren Markenwertes. Sie wird sich in Mehreren Schritten entwickeln, wofür kurzfristige und langfristige Ziele gesetzt wurden.

Kurzfristige Ziele:

1. Planung: Wireframes, Photos, genaue Aufteilung, Marketingplan
2. Umsetzung: die Applikation in Vue.js und Laravel entwickeln, optimieren und testen
3. Feststellung der Admins und Moderatoren, Einholen der notwendigen Rechte und Anfang der Zusammenarbeit mit anderen Plattformen.
4. Going online, Bekanntmachen in Sozialen Netzwerken, Gewinnung neuer Nutzer
5. Affiliate Marketing
6. Kontrolle der clickrate, Position in dem Google Index, Überwachung der Chats
7. Ankündigung des Business-Chats onsite, in den Sozialen Netzwerken

Langfristige Ziele:

1. Genaue Planung und Designing des Business-Chat, Marketingplan
2. Entwicklung des Business-Chat-Funktion
3. Going Online, Werbung in Google Index, auf den Sozialen Netzwerken
4. Überwachung des Erfolgs, Affiliate Marketing
5. Steigerung der Bekanntheit

langfristiges Ziel: erweiterung um verschlüsselte private Teamchats für Firmen - in dem Fall bietet webler.cafe ein virtueller Eigangsbereich zum Arbeitsplatz durch eine personalisierte Startseite mit relevanten Informationen. Daten werden mit AES-Verschlüsselung, RSA-Verschlüsselung sowie dem Diffie-Hellman-Verfahren verschlüsselt. Die App wird auch um Versenden von Videos, Bildern, GIF-Dateien, Sprachnachrichten sowie anderen Dateien als Zip, PDF oder in anderen Datei-Formaten erweitert.

Gebühren für Geschäftskonto werden mit steigenden Kommentaren oder schreiben eines Kurzen Artikels reduziert:

20 Kommentare / 1 Kurzes Artikel:	0,-
10 Kommentare:	5,-
Bis zu 5 Komments:	10,-

Das Ziel dieser Regelung ist es kompetente Hilfe und Feedback den Nutzern, vor allem Anfängern zu sichern und die Community am Leben zu halten. Die Qualität der Kommentare wird gesichert in dem das Portfolio des Autors verlinkt wird. So kann er seine Fachkompetenz präsentieren und glaubwürdigkeit steigen.

Für die Soziale Netzwerke wurden eigene Hashtags erstellt: #weblercafe und #weblerchat. Zusätzlich werden folgende Hashtags benutzt, in dem Fall, dass sie relevant sein werden:

#webdesign, #webdesigners, #webdesignerslife, #webdevelopment, #backend, #frontend, #design, #designer, #code, #javascript, #cafe, #cafeteria, #github, #laravel, #vuejs, #angular, #html, #css, #animation, #grafik, #logo, #startup

Die Markenwerte

Der Zielmarkt der application befindet sich überwiegend im Deutschsprachigen Raum, wobei englische Artikel und Kommentare nicht übersetzt werden, weil es sehr viele Quellen in dieser Sprache gibt, und die meisten Nutzer verstehen sie sehr gut.

Bei den Kommentaren wird großer Wert auf Professionalität, Höflichkeit und angenehmes Umgang miteinander gelegt. Beleidigungen jeglicher Art werden nicht Akzeptiert und führen ggf. zur Kontosperrung. Ein wichtiges Merkmal ist die angenehme Atmosphäre in der Application. Die Artikel und Kommentare sollen aktuell und professionell sein.

Transparenz.

Zielmarkt und Zielgruppe

- . Beschreibung und Segmentierung des Zielmarktes
- . Analyse der Marktgröße und der Marktentwicklung im Zielmarkt
- . Potenzialanalyse des Zielmarktes

Zielgruppe:

Alle Menschen aus überwiegend deutschsprachigen Raum, die sich beruflich oder in der freien Zeit mit Webdesign und Webentwicklung beschäftigen. Fokus wird auf berufliche Designer und Entwickler gelegt. Diese können hier Inspiration, aktuelle Informationen, guten Rat und erfrischenden Humor finden. Dabei spielt das Geschlecht und der Alter keine wichtige Rolle, was alles verbindet ist die Interesse an der Aufbau und Verbesserung der World-Wide-Web mit allen ihren Bausteinen.

Die Wettbewerber

Es gibt mehrere Wettbewerber in der Branche. Die relevanten Key Player teilen sich auf zwei Kategorien: Design und Programmieren.

Design

Informative Webseiten mit aktuellen Artikeln und Design Trends:

[Dribble](https://dribbble.com) (dribbble.com):

Eine ständig wachsende weltweite Plattform, die Designern Inspiration, Feedback, Community und Jobs weit über Webdesign hinaus anbietet. Es ist einer der Marktführer in diesem Bereich.

Alleinstellungsmerkmale der webler.cafe gegenüber dribbble.com:

- Fokus auf Web Design
- Fokus auf Deutschsprachigen Raum
- Humor und Atmosphäre
- Business Chat
- Mehr Interaktion mit dem User (Kommentare, Bewertungsmöglichkeit, ...)
- Programmieren

[Medium](https://medium.com/topic/design) (medium.com/topic/design):

Online publishing platform, auch als Beispiel von sozialen Journalismus bezeichnet und oft als Bloghost angesehen.

Programmieren:

StackOverflow (stackoverflow.com):

Discord (discordapp.com):

Medium (medium.com):

Reddit: (reddit.com):

Quora (de.quora.com):

Netz.Design (netz.design):

Codehulsta (codehulsta.io):

. Analyse von Kundenbranchen

Es gibt 2 Kategorien von Kunden: normale Nutzer und Unternehmen. Der größte Teil der Nutzer ist in Webdesign und Development beruflich tätig.

Quellen:

[https://www.medienmilch.de/sahne/meldung-des-tages/artikel/details/106464studie-30-pr
ozent-wuerden-business-chat-dienste-im-arbeitsalltag-nutzen/](https://www.medienmilch.de/sahne/meldung-des-tages/artikel/details/106464studie-30-pr
ozent-wuerden-business-chat-dienste-im-arbeitsalltag-nutzen/)

<https://de.statista.com/infografik/3367/nutzung-von-office-software-in-deutschland/>

<https://www.marktding.de/marketing/markenwerte-definieren/>

1. [Campfire](#)
2. [HipChat](#)
3. [Slack](#)
4. [Hall](#)
5. [Glip](#)

- Jitsi

- Tox

- Mumble

- Talk (Nextcloud))

[Slack](#) (slack.com):

Jami (jami.net):

Sid (sid.de):

Riot (about.riot.im):