

Marktonderzoek

Marco van Doeland | Mobile Application Design | 21 September 2021

Contents

[Doelgroep 1](#_Toc84074543)

[Informatie 1](#_Toc84074544)

[Probleemvorming 1](#_Toc84074545)

[Verdienmodelen 1](#_Toc84074546)

[Trends 2](#_Toc84074547)

[Benchmarking 2](#_Toc84074548)

[Functionaliteit 2](#_Toc84074549)

[Presentatie 3](#_Toc84074550)

# Doelgroep

Wij willen ons focussen op kinderen tot ongeveer 13 jaar dit met als reden dat deze groep veel tijd de besteden heeft en deze tegenwoordig vooral veel besteedt achter een tablet of een mobiele telefoon met als doel om maar tijd te verdrijven en laat dat nou precies zijn wat wij willen leveren met onze story-based game.

# Informatie

# Probleemvorming

Met onze app hopen wij de gebruikers een leuke tijdsverdrijver te geven die door middel van API's ieder seizoen een andere feel heeft door wisselende styling en ook andere opties in de storyline op basis van het seizoen denk bijvoorbeeld aan de mogelijkheid om een sneeuwballen gevecht te houden met vrienden in de winter of lekker te gaan zonnen in de zomer.

# Verdienmodelen

Als primaire vorm om onze app winstgevend te laten zijn zullen wij onderin en bovenin de app voortdurend advertenties te tonen. Daarnaast zal er om de zoveel tijd een advertentie groot in het beeld komen waar de gebruiker verplicht wordt om hier enkele seconden naar te kijken tot de mogelijkheid verschijnt om deze weg te klikken. Verder zal er in het start menu een knop aanwezig zijn waar de gebruiker voor 2 euro de advertenties permanent kan laten verwijderen.

# Text Description automatically generatedGraphical user interface, application Description automatically generatedTrends

# Graphical user interface Description automatically generatedBenchmarking

# Functionaliteit

# Presentatie