

Aktueller Stand

- Prototyp des Spiele-Editors:
 - interaktiver Code, Änderungen sofort sichtbar
 - Codedarstellung noch sehr einfach
- Programmierunterricht mit dem Prototyp für Kinder

Markt

- Zuerst Fokus auf Deutschland:
 - ca 200.000 Studenten im MINT-Bereich pro Jahr, entspricht 39% aller Studienanfänger
 - ca 5,7 Mio 12-19 Jährige, angenommen 20% technisch interessiert, somit 1,14 Mio technisch Interessierte
- Unterschiedliche Monetarisierungsmodelle denkbar:
 - Abonnement 5€/Monat (Hopscotch: 8\$/Monat)
 - Verkauf von nutzbaren Spielegrafiken