

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

Konkurrenz

Textbuch-basiertes Lernen	Lernspiele	„Learning by doing“
Mimo	Code Combat	Scratch
Learn to Code	Code Monkey	Hopscotch
Encode	...	Tangible Code Editor
...		