

Produktvision: Product Vision Board | Team ArcadeGames

Zielgruppe	Bedürfnisse	Produkt	Wirtschaftlichkeit
Wer kauft das Produkt? ➔ Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene	Welchen Mehrwert generiert das Produkt für Kunden und Anwender? ➔ Spaß und Ehrgeiz	Welches sind die drei – fünf wichtigsten (für den Erfolg ausschlaggebenden) Features? ➔ Verscheiden Spiele ➔ Verschiedene Level ➔ Schwierigkeitsgrade	Preis? Bzw. Geschäftsmodell? ➔ Kostenlos
Wer sind die Anwender des Produkts? ➔ Die Käufer	Welche Bedürfnisse adressiert es? ➔ Unterhaltung	Wie soll das Produkt grob aussehen (UI Skizze)? ➔ Spielhalle mit einer Spielesammlung	Vertriebskanäle? ➔ Steam
Marktsegment? ➔ Unterhaltungsbranche	Welche Emotionen erweckt es? ➔ Freude und Ehrgeiz	Welche Technologien und Architekturprinzipien kommen zum Einsatz? ➔ Unity3D ➔ C#	<u>Team:</u> <i>Michael Herdt</i> <i>Constantin Küssner</i> <i>Thomas Stang</i> <i>Lukas Akmann</i> <i>Tim Fiebrich</i> <i>Tarik Taufferner</i>