



Josef Mayerhofer

Apps erfolgreich verkaufen

Vermarktungsstrategien für Apps auf iPhone, iPad, Android und Co.

ISBN: 978-3-446-43028-0

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser.de/978-3-446-43028-0>

sowie im Buchhandel.

# Index

## A

Abmahnung 300  
Abonnements 266  
Absatz-Volumen 44  
Abwanderungsquote 285  
Achievements 93  
Affiliate 283  
Agentur 309  
Aktionspreis 271  
Alleinstellungsmerkmal 50, 58  
Amazon 258  
Analytics 42  
Angebotskurve 246  
Anpassungsmöglichkeiten 262  
App-Dichte 158  
App-Idee 26, 38  
appgefahren 131  
Arbeitsverhältnis 298  
Articles 121, 162  
Aufmerksamkeit 128  
Aufmerksamkeitsspanne 52, 121  
Awards 123, 138, 207

## B

Bannerwerbung 210  
Barcamp 31, 126, 165  
Bedürfnis 23, 235, 280  
Befragung 31  
Begrüßungstext 204  
Benachrichtigungen 286  
Benchmark 42  
Bequemlichkeit 262  
Berichterstattung 128  
Beschreibung 147  
Beschreibungstext 146  
Bestellprozess 231  
Beta-Test 32, 138  
Bewertung 32, 224  
Bewertungsmanagement 227  
Bewertungsprozess 227  
Bezahlte Werbung 210

Beziehung 267

Bildschirmauflösung 138

Blog 39, 119, 123, 126

Bugs 66, 199

Businessplan 45

Buzz 17, 115, 118, 197, 248

## C

Casey's Contraptions 10, 66,  
98, 167

Click-Through-Rate 281

Competitive Advantage 62

Conventions 126

Conversion-Rate 176

Conversion-Tracking 219

Copyright 300

CPC (Preis pro Klick) 281

CPM (cost per mille) 281

Cross-Promotion 201

Cross-Store 44

Customer Lifetime Value 284

## D

Datenerhebung 35

Design 136

Designer 46

Diashow 163

Dienstleistungen 266

Diplomarbeiten 39

Direkte Netzwerkeffekte 89

Distimo 5, 37, 42, 142, 265

Distribution 138

Distributionspolitik 27

Domain 177

Donationware 284

Doodle Jump 115

Download-Größe 159

Downloadable Content 92

Dropbox 75, 81

## E

Early Adopters 248

eCPM („effektive“ CPM) 281

Einführungsphase 107, 118

Einkommen 45, 243

Einladungs-Funktion 110

einseitige Märkte 89

Eintrittsbarriere 2

Einzigartigkeit 145

E-Mail 164

Emotionen 121

Entwicklungsstand 126

Entwicklungszeit 46

Exklusivität 187

experimentieren 249

Extremeness Aversion 263

## F

Facebook 81, 85, 89, 103, 138,  
166, 275

Fachbücher 39

FAQ 56, 148

FarmVille 94

FAU (faulster anzunehmender  
User) 58

Feature 32, 277

Feedback 62, 142

Festpreismodell 310

Fill-Rate 282

First-Mover 63, 107, 126

Fixkosten 240

Flipboard 64

Foreneinträge 200

Formatierung 149

Fragebogen 31, 34

Fragmentierung 138

Freelancer 46, 309

Free Rider 287

Funktionalität 262

**G**

Geburtshelfer 250  
 gekaufte Rezensionen 129  
 Geklaute Apps 213  
 Gerätekompatibilität 138  
 Gesamtumsatz 117, 236, 256  
 Geschwindigkeit 262  
 Gewinnbeteiligung 311  
 Gewinnmaximierung 237  
 Gewöhnungseffekt 78  
 Gizmodo 116  
 Glaubwürdigkeit 227  
 Glück 116  
 Grafik-Designer 320  
 Gruppengespräch 31  
 Gruppenpreise 257, 259  
 Gutscheincodes 258

**H**

Hardware 138, 198  
 Henne-Ei-Problem 110

**I**

I Am Rich 235  
 Icon 55, 121, 151, 161, 189, 205  
 Idee 61  
 Image 64, 237, 277  
 Importfunktion 110  
 Impressum 298  
 In-App-Purchase 20, 92, 265, 277  
 In-Game-Items 93  
 Indirekte Netzwerkeffekte 90  
 Individualisierung 77  
 Interaktion 227  
 Interview 31  
 Investition 80  
 Investitionen 46

**K**

Kampfpreis 118  
 Kapital 80  
 Kategorie 158  
 Kaufentscheidung 241  
 Keywords 144, 146, 182  
 Klickbetrug 283

Klickrate 201, 204  
 Kommunikationsmaßnahmen 78, 123  
 Kommunikationspolitik 118  
 komoot 170  
 Komplementärgüter 101  
 Komplementärprodukte 75, 82  
 Konferenzen 165  
 Konkurrenzanalyse 37  
 Konsumentenrente 246  
 Kontakt 166  
 Kontrolle 106  
 Kopie 301  
 Kosten 239  
 Kundenerwartungen 108  
 Kundengruppen 256

**L**

Launch 115, 118, 200, 219  
 Lebensunterhalt 45  
 Lebenszyklus 26  
 Lerneffekte 103  
 Level-Editor 98  
 Link 163, 182  
 Lizenz 294  
 Lizenzgebühren 64  
 Lock-In 4, 71, 89, 243, 276  
 Logenplätze 134  
 Lokalisierung 140, 177, 322

**M**

Magazin 55  
 Mailings 188  
 Markenrecht 292  
 Marketing 23  
 Marketing-Beratung 321  
 Marketing-Mix 26, 51, 118  
 Market Intelligence Gathering 40  
 Marktanalyse 37  
 Marktanteil 50  
 Marktforschung 30, 122, 239  
 – qualitative 31  
 – quantitative 33  
 – Sekundärforschung 36  
 Marktgleichgewicht 246  
 Marktplätze 104  
 Marktvolumen 45  
 Marktwachstum 4, 245

Medizin-Apps 60  
 Mehrwert 51, 239  
 Messen 126  
 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) 95  
 Mobile Website 177  
 Monopol 290  
 Multiplayer 92  
 Multiplikator-Effekt 55  
 Multitasking 140

**N**

Nachrichten-Zeile 204  
 Name 144  
 negatives Feedback 108  
 negative Rezensionen 133  
 Netzwerkeffekte 64, 85, 275  
 Newsletter 165, 188  
 Nischenstrategie 250  
 Nutzen 51, 54, 58, 78  
 Nutzerbewertungen 200  
 Nutzerdaten 40  
 Nutzerfeedback 18, 65, 104  
 Nutzungsdaten 200

**O**

Offenheit 106  
 Online-Werbung 138, 210  
 Opportunitätskosten 201  
 Outsourcing 308

**P**

Password 54  
 Patent 64, 290, 292  
 Patentrecht 292  
 Pay What You Want 258  
 Personalisierte Preise 257  
 persönlich 60  
 Pinguineffekt 106  
 Platzierung 119  
 Portfolio 232  
 positives Feedback 87, 117, 188  
 PPI (Pay-per-Install) 279  
 Präsentation 142  
 Preis 62  
 Preis-Analyse 200

Preisänderung 241  
 Preisdifferenzierung 27, 255  
 – Quantitative 259  
 – Zeitliche 259  
 Preisdruck 50  
 Preiselastizität 241, 249  
 Preisfindung 239  
 Preisgestaltung 6, 29, 253  
 Preispolitik 27, 237  
 Preisstrategie 36, 51, 65, 117, 320  
 – Aktionspreise 205, 248  
 – Bundling 108, 270  
 – dynamische 245  
 – Follow-the-Free 75, 275, 276  
 – Freemium 76, 107, 277  
 – Niedrigpreisstrategie 244  
 – Penetrationsstrategie 245  
 – Premium-Preise 244  
 – Skimming 246  
 – statische 19, 243  
 Premiumkunden 75  
 Premium-Preise 244  
 Premiumversion 276  
 Presse 15, 27, 46, 126, 129, 169, 186, 229, 287, 321  
 Pressebereich 169  
 Pressemappe 186  
 Pressemitteilung 123, 186  
 Pressespiegel 175  
 Presseverteiler 175  
 Pretest 34  
 Previews 126  
 PR-Firmen 311  
 Produkteinführungszeit 62  
 Produktpolitik 26, 51  
 Produzentenrente 246  
 Projektmanagement 65  
 Projektpauschale 310  
 Promotion-Codes 129  
 Promotion-Material 57, 137  
 Publisher 2, 188, 189, 312, 320

## Q

QR-Code 163  
 Qualität 8, 137

## R

Rabatt 272  
 Rahmenvertrag 310  
 Rangliste 6, 15, 115, 206, 249, 265  
 Ranking 117  
 Ratings 223  
 Recht 289  
 Redakteure 128  
 redaktionelle Auswahllisten 117  
 Reichweite 142  
 Relaunch 199  
 Rentabilität 66  
 Reviews 40, 115, 118, 223  
 Review-Blogs 128  
 Rezension 32, 49, 128, 142, 200, 224  
 Risiko 46, 65  
 Risikokapitalgeber 277  
 Rückflüsse 81

## S

Sales-Pitch 120, 148  
 Schadensersatz 302  
 Schnittstelle 82, 107, 141  
 Schreibstil 148  
 Screenshot 55, 121, 155, 161  
 SDK (Software Development Kit) 92, 135, 281  
 Segmentierung 260  
 Selbstselektion 259  
 Sichtbarkeit 117, 142, 197, 206, 237, 249  
 Skype 73, 81, 109, 275  
 SMS 111, 164  
 Social-Apps 99  
 Social Games 92  
 Social Media 93  
 Social Networks 126  
 Software Development Kit 5  
 Spiele 92  
 Spieler-Netzwerke 92  
 Sterne-Bewertung 224  
 Strategische Partnerschaften 107  
 Studentenrabatt 259  
 StudiVZ 89  
 Substitut 38, 243  
 Suchbegriff 147  
 Suchfunktion 5, 145

Suchkosten 76  
 Suchmaschinenoptimierung 147, 182, 321  
 Sunk Costs 65, 240  
 Support 168, 218, 307

## T

Taxi-Apps 68  
 technische Probleme 8  
 technischer Support 263  
 Telemediengesetz 298  
 Testen 62  
 Testversion 208  
 Textanzeigen 123, 210, 281  
 Timing 124, 189  
 Tools 35, 41  
 Tower-Defense 54  
 Trainingseffekte 76  
 Treueprogramme 77  
 Trinkgeld-Rechner 49  
 Trip Cubby 44  
 Trism 9, 52, 124  
 Twitter 89, 166

## U

Übersetzer 322  
 Übersetzung 294  
 Übersetzungsbüro 322  
 Umfrage 33, 165  
 Umsatzzahlen 40  
 Unicode 150  
 unlauterer Wettbewerb 293  
 Unterlassung 302, 303  
 Unterstützung 307  
 Update 40, 66, 197  
 Urheberrecht 290  
 Usability 181  
 Userforen 104  
 User Generated Content 102  
 User Interface 62  
 USP (Unique Selling Proposition) 51, 148, 193

## V

variable Kosten 240, 241  
 Verkaufsanalyse 118  
 Verkaufsargument 52, 122

Verkaufsphase 124  
Verkaufsversprechen 51  
Verkaufszahlen 117  
Veröffentlichungsdatum 124  
Verschenken 80, 275  
Versioning 255, 260  
Vertiefungsphase 81  
Verträge 75  
Verwertungsrechte 294  
Verzögerung 261  
Video 126, 131, 161  
Videoproduzent 321  
virtuelle Währungen 279  
Vitamin B 137  
Voice-Over-IP 73  
Vorbereitung 124, 200

## W

Webdesigner 321  
Webdienst 109  
Website 56, 159, 185  
Website-Statistiken 200  
Wechselkosten 72, 86  
Weihnachtsgeschäft 125  
Werbung 23, 51, 80, 201, 210, 276  
Wert 54, 239  
Wettbewerbe 207  
WhatsApp 111, 276  
Widget 77  
Windows 87  
WIRED 68  
Worst-Case-Szenario 79

## Z

Zahlungsbereitschaft 238, 256  
Zeitungen 39, 231  
Zendesk 168  
Zielgruppe 31, 54, 61, 110, 117, 148  
Zugriffsquellen 175  
Zusatznutzen 79  
zweiseitige Märkte 90