medien wissenschaft
UNIVERSITÄT BAYREUTH

Startup Game Jam

08.–10. Juli 2016

2016 GLOBAL GAMES MARKET

PER SCREEN & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES

Source: ©Newzoo | Q2 2016 Update | Global Games Market Report Premium
newzoo.com/globalreportpremium/

In 2016, mobile games will generate

$36.9Bn

or **37%** of the global market.

newzoo

2015-2019 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2019

TOTAL MARKET

+6.6%

CAGR 2015-2019

Source: ©Newzoo | Q2 2016 Update | Global Games Market Report Premium

newzoo.com/globalreportpremium/

Der deutsche Gamesmarkt | 2015 e

Nach Plattform und Marktsegment

GAME Bundesverband e.V.

Die Herausforderung

Entwickelt in 48 Stunden ein Spiel und ein Geschäftsmodell

Prototyp + Businessplan

http://www.gruenderblatt.de/businessplan-30.htm

http://www.gruenderblatt.de/businessplan-79.htm

Thema

Zielgruppen

Modifier

Zielgruppen

Technik

Mobile Ready

Audiovision

Chip Tunes

Narration

Sinus-Milieus

Ludition

Add-Ons

Performanz

Zielerreichung
Achieving

Ökonomie

Crowdfunding

Kontext

Interkulturell

Zeit

Beginn: 17:21 Uhr

Ende: In 48 Stunden

Viel Spaß!