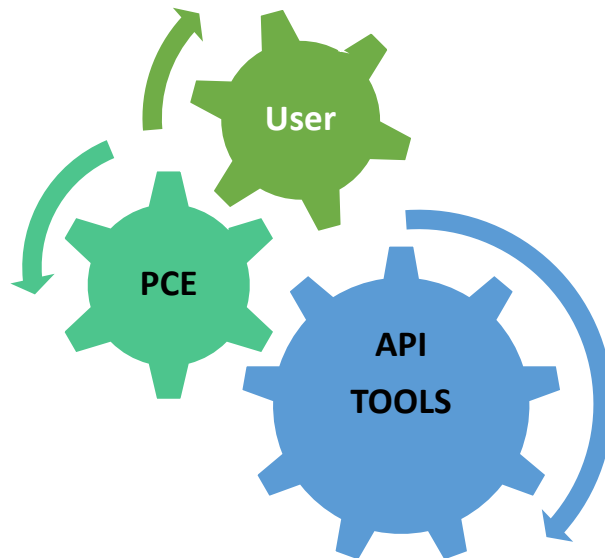




## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App



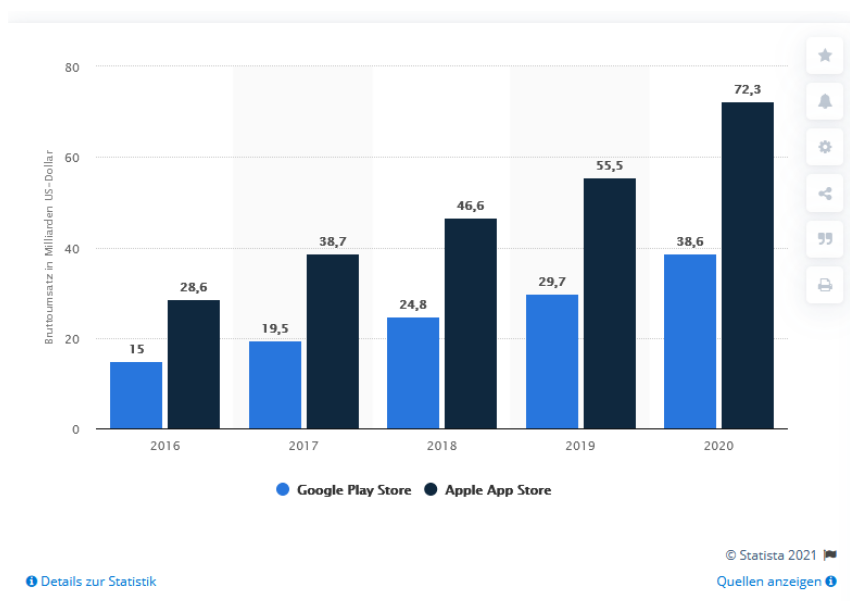
### Schätzung der Bruttoumsätze mit Apps nach App Stores weltweit in den Jahren 2016 bis 2020

(in Milliarden US-Dollar)

#### Schätzung der Umsätze mit Apps nach App Stores weltweit bis 2020

Veröffentlicht von Statista Research Department, 23.02.2021

 Diese Statistik zeigt eine Schätzung der Bruttoumsätze mit Apps im Google Play Store und Apple App Store für die Jahre 2016 bis 2020. Es wird geschätzt, dass sich der Bruttoumsatz mit Apps im Google Play Store im Jahr 2020 auf rund 38,6 Milliarden US-Dollar belief.





---

## **Baukastensystem**

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

### **Anzahl der verfügbaren Apps im Google Play Store bis Februar 2021**

**Veröffentlicht von Statista Research Department, 08.02.2021**

Die Anzahl der im Google Play Store verfügbaren Apps belief sich zum 1. Februar 2021 auf rund 3,01 Millionen. Ein Jahr zuvor lag die Zahl der Apps, die im Google Play Store zur Verfügung standen, bei rund 2,91 Millionen.

### **Beliebtste und umsatzstärkste Apps im Google Play Store**

Im Ranking der beliebtesten Apps im Google Play Store weltweit belegte der TikTok - Trends Start Here im November 2020 mit rund 16 Millionen Downloads den 10. Platz. Mit rund 40 Millionen Downloads weltweit belegte Among us den ersten Platz. Bei den umsatzstärksten Apps weltweit führte eine Spiele-App das Ranking an. Am erfolgreichsten war im November 2020 die Spiele-App Coin Master mit einem Umsatz in Höhe von rund 123 Millionen US-Dollar.

### **Der Markt für Mobile Apps in Deutschland**

Mit Mobile Apps wurden im Jahr 2019 in Deutschland rund 1,61 Milliarden Euro umgesetzt. Für das Jahr 2020 wurde nach einer Prognose mit einem Umsatz von 1,99 Milliarden Euro gerechnet. Das umsatzstärkste Segment innerhalb des Mobile-App-Marktes stellen In-App-Käufe dar. In-App-Werbung trug im Jahr 2019 mit 322 Millionen Euro am zweitmeisten zum Gesamtumsatz bei.

Wie wirkt sich das Coronavirus auf die Nutzung digitaler Medien aus?



## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

Veröffentlicht von Statista Research Department, 27.07.2020

Seit Beginn des Jahres hat das neuartige Coronavirus die Welt im Griff – COVID-19 dominiert nicht nur die Berichterstattung der Massenmedien. Auch die Erwähnungen von COVID-19 in den sozialen Medien waren zahlreich und lagen in der Woche vom 15. bis 21. April 2020 weltweit bei mehr als 59 Millionen. Die Corona-Krise hat nicht nur dramatische Auswirkungen auf die Wirtschaft, vom Einzelhandel, über das Hotel- und Gastgewerbe bis hin zur Luftfahrt, sondern auch auf das private Leben. Viele Menschen verbringen nun mehr Zeit zu Hause, während viele ihrer Lieblingsaktivitäten nur noch eingeschränkt oder gar nicht mehr möglich waren. Folglich ist nun deutlich mehr Zeit für die Nutzung digitaler Medien vorhanden.



Die Nutzung von Videostreaming-Diensten war während der Corona-Krise besonders stark. Rund 33 Prozent der Deutschen nutzten Streaming-Dienste (z. B. Netflix oder Amazon-Prime) im April häufiger als noch vor der Corona-Krise. Netflix war der meistgenutzte Videostreaming-Dienst in Deutschland im April 2020, Amazon und TVNOW lagen auf den Plätzen zwei und drei. Die großen VoD-Anbieter konnten auch weltweit durch das gesteigerte



---

## Baukastensystem

### Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

Nutzungsinteresse profitieren: zum Ende des zweiten Quartals 2020 zählte allein Netflix knapp 193 Millionen zahlende Nutzer.

Neben den VoD-Portalen verzeichneten auch Messaging-Dienste (wie z.B. WhatsApp oder Facebook Messenger) und soziale Netzwerke eine erhöhte Nutzungsintensität. Anbieter und Plattformen wie z.B. Facebook, Instagram, TikTok und WhatsApp ermöglichen es ihren Nutzern auch während der Pandemie, mit Freunden oder der Familie in Kontakt zu bleiben. Im Ranking der beliebtesten Social-Media-Apps aus dem Google Play Store nach der Anzahl der täglich aktiven Nutzer weltweit liegen Facebook, Instagram und die am schnellsten wachsende Social-Media-App der letzten Jahre - TikTok - auf den ersten Rängen.

Auf den Einsatz digitaler Technologien im Kampf gegen COVID-19 wird vielerorts gesetzt. Auch in Deutschland wurde eine Corona-Warn-App entwickelt, um Infektionsketten unterbrechen und die weitere Ausbreitung der Pandemie verhindern zu können. Wenn ein App-Nutzer positiv auf COVID-19 getestet wurde, kann er diese Information (freiwillig) in die App mittels teleTANs oder QR-Codes eingeben. Daraufhin erhalten alle Nutzer, die sich in der Nähe des Betroffenen aufgehalten haben, eine Benachrichtigung über das mögliche Risiko. Trotz Anonymisierung und einer hohen Datensicherheit der App ist ein Teil der Bevölkerung der Nutzung gegenüber skeptisch eingestellt. Nichtsdestotrotz wurde die App bis zum 27. Juli 2020 bereits 16,4 Millionen Mal heruntergeladen.

*Dieser Text stellt eine Basisinformation dar. Eine Gewähr für die Richtigkeit und Vollständigkeit der Angaben kann nicht übernommen werden. Aufgrund unterschiedlicher Aktualisierungsrhythmen können Statistiken einen aktuelleren Datenstand aufweisen.*



## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

### AUSWIRKUNGEN AUF DIE SOZIALEN MEDIEN

Beliebteste Social-App im Google Play Store  
nach Downloads weltweit

[Instagram](#)

Soziales Netzwerk mit den meisten täglich  
aktiven Nutzern

[Facebook](#)

Anzahl der monatlichen Visits von  
facebook.com

[23,08 Mrd.](#)

Anzahl der Downloads von ZOOM Cloud  
Meetings über den Apple App Store  
weltweit

[13,38 Mio.](#)



---

## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

### AUSWIRKUNGEN AUF DAS AUDIO- UND VIDEO-STREAMING

Umsatzstärkste Musik-App im Google Play Store weltweit

[Pandora - Streaming Music Radio & Podcasts](#)

Meistgenutzter Videostreaming-Dienst in Deutschland

[Netflix](#)

Anzahl der zahlenden Streaming-Abonnenten von Netflix weltweit

207,64 Mio.

Anzahl der monatlichen Visits von youtube.com

33,2 Mrd.



## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

### AUSWIRKUNGEN AUF DAS ONLINE-GAMING

Anstieg der Sessions von Gaming-Apps weltweit

75 %

Beliebteste Spiel-App im Google Play Store nach Downloads weltweit

Join Clash 3D

Umsatzstärkste Spiel-App im Google Play Store weltweit

Coin Master

Anzahl der monatlichen Visits von steampowered.com

141,5 Mio.



## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

### UMFRAGEN ZUM VERÄNDERTEN NUTZERVERHALTEN

Anteil der 24- bis 37-Jährigen weltweit, die verstärkt Audiostreaming-Dienste während der Corona-Krise nutzen

39 %

Anteil der Deutschen, die Messaging-Dienste in der aktuellen Situation häufiger nutzen als noch vor der Corona-Krise

47 %

Anteil der Deutschen, die Streaming-Dienste in der aktuellen Situation häufiger nutzen als noch vor der Corona-Krise

27 %





## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App



**Verbraucher gaben im vergangenen Jahr weltweit fast 111 Milliarden US-Dollar für Apps aus dem App Store von Apple und Google Play aus - eine Steigerung von 30 Prozent gegenüber dem Jahr 2019.**

Trotz der Schwierigkeiten, die das Jahr 2020 für viele Branchen mit sich brachte, wurden einige wichtige Meilensteine erreicht, wenn es um die weltweiten App-Ausgaben für mobile Geräte geht. Nach Angaben von Trading Platforms gaben Verbraucher weltweit fast 111 Milliarden US-Dollar für Apps aus dem App Store von Apple und Google Play aus - eine Steigerung von 30 Prozent gegenüber dem Jahr 2019.

30 Prozent mehr Downloads im Jahresvergleich seit 2019

Da die Pandemie den größten Teil des Jahres 2020 ausmachte, mussten sich die Verbraucher an eine "neue Normalität" anpassen, da die meisten Menschen aufgrund von Sperrungen gezwungen waren, zu Hause zu bleiben. Infolgedessen wurden mobile Geräte, deren Einfluss in den letzten zwei Jahrzehnten enorm

zugewachsen hat, im Leben der Menschen noch bedeutender. Mobile Geräte wurden zur Verbindung vieler Menschen mit der Außenwelt und unter



---

## **Baukastensystem**

### Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

anderem zum wichtigsten Instrument für Bildung, Beschäftigung und Unterhaltung. Infolgedessen beliefen sich die weltweiten App-Gesamtausgaben sowohl im Apple App Store als auch bei Google Play im Jahr 2020 auf insgesamt 111 Milliarden US-Dollar. Dies entspricht einer Steigerung von 30 Prozent gegenüber den weltweiten App-Ausgaben im Jahr 2019.

App Store generiert rund 87 Prozent mehr Ausgaben als Google Play

Während sowohl der Apple App Store als auch Google Play mit 30 Prozent ein nahezu identisches Wachstum im Jahresvergleich verzeichneten, zeigen Daten, dass der App Store 87,3 Prozent mehr Ausgaben generierte als Google Play.

Der App Store verzeichnete Ausgaben in Höhe von 72,3 Milliarden US-Dollar gegenüber 56 Milliarden US-Dollar im Jahr 2019. Google Play hingegen erzielte im Jahr 2020 39 Milliarden US-Dollar gegenüber 30 Milliarden US-Dollar im Jahr 2019.

### **Erst-Downloads im Jahr 2020 stellen neuen Rekord auf**

Es gab auch eine Rekordzahl an Erstdownloads für das Jahr 2020, wobei Apple und Google Play zusammen **143 Milliarden** Downloads verzeichneten - ein Anstieg von 23,7 Prozent gegenüber 2019.

Insbesondere erzielte Google Play ein höheres Wachstum im Jahresvergleich von 27,9 Prozent im Vergleich zu einem Wachstum von 12,1 Prozent im Jahresvergleich im App Store.

### **Google Play**

Google Play verzeichnete 46,1 Milliarden Downloads von Handyspielen im Vergleich zu 10,1 Milliarden Downloads im App Store im Jahr 2020. Noch wichtiger ist, dass die Wachstumsrate von Google Play im Jahresvergleich von fast 40 Prozent die Wachstumsrate von 10 Prozent im Jahresvergleich im App Store vervierfachte.



## Baukastensystem

### Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

An der Spitze dieses Wachstums steht "Garena Free Fire", das als das am häufigsten heruntergeladene Google Play-Spiel des Jahres 2020 gilt, während das Breakout-Spiel "Among Us" in den App Store-Downloads für 2020 führend ist.

*Selbst bei diesem neuen Innovativen TOOL der PCE GmbH ist es machbar, Werbeeinnahmen zu generieren.*

*Mit bestem Beispiel voran:*

### **Spotify: 216 Millionen Euro Werbeeinnahmen**

*Spotify rechnet mit etwas langsamerem Wachstum der Nutzerzahl nachdem die Entwicklung im ersten Quartal die Erwartungen verfehlte. Mit Werbung in der Gratis-Version nahm Spotify in den ersten drei Monaten dieses Jahres 216 Millionen Euro ein.*

Marketing-Trends 28.04.2021

## Was kostet die Entwicklung einer App?

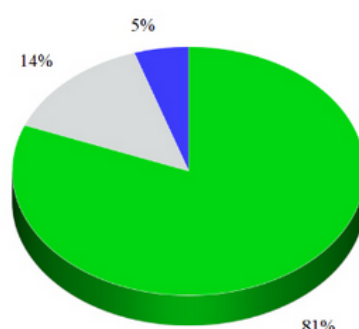
Die **Kosten der Entwicklung einer App** setzen sich aus **mehreren Bereichen** zusammen. Die drei wichtigsten sind:

- Planung (das definieren von Funktionen und Zielen in der Konzeptionsphase)
- Design (meistens Material Design – Google Richtlinien)
- Programmierung (native für Android, iOS, Windows Mobile oder Webapp)



Android und iOS Verteilung 2016

■ Android ■ iOS ■ Andere



Die einzelnen Bereiche sind **preislich sehr unterschiedlich**. Die Beratung ist immer kostenlos. Die Unterstützung bei der Planung ebenso. Sollten wir für Sie die Planung übernehmen, so müssen Sie mit Kosten um ca. 1.800 Euro rechnen. Die Design Erstellung kostet durchschnittlich 3.400 Euro. Die native Programmierung, für Android und iOS, jeweils durchschnittlich 6.800 Euro. Eine WebApp Programmierung kostet durchschnittlich 7.900 Euro.


Diese und weitere Kosten hängen sehr stark von der Komplexität Ihres Projektes ab. Damit Sie einen besseren Eindruck von den Kosten bekommen, hier einige Beispiele:




---


## Baukastensystem


Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App


 Taschenlampen App – Schaltet das im Smartphone oder Tablet integrierte Licht ein:


 Gesamtkosten von 700 Euro (Projektplan: 0 Euro, Design: 200 Euro, Android App Programmierung: 500 Euro)


 Jogging App – Zeichnet GPS Strecke auf und berechnet kcal Energieverbrauch:


 Gesamtkosten von 8.900 Euro (Projektplan: 0 Euro, Design: 1.700 Euro, Android App Programmierung: 7.200 Euro)


 Preisvergleich App – findet den billigsten Flug:

 Gesamtkosten von 21.900 Euro (Projektplan: 1.950 Euro, Design: 3.950 Euro, Android bzw. iOS App Programmierung: 16.000 Euro)

 Performance App – bereinigt den Speicher, beschleunigt das Smartphone und Tablet, spart Akku:

 Gesamtkosten von 19.000 Euro (Projektplan: 5.000 Euro, Design: 6.000 Euro, Android bzw. iOS App Programmierung: 8.000 Euro)

 Hotel Verwaltung App – Verwaltung von Zimmern, Reinigungen, Buchungen, Benotungen, Mitarbeitern, Auslastungen und Infrastrukturkosten:

 Gesamtkosten von 29.000 Euro (Projektplan: 7.000 Euro, Design: 4.000 Euro, Android bzw. iOS App Programmierung: 18.000 Euro)

Die Kosten für die Entwicklung von Spielen gestalten sich ähnlich. Wir entwickeln auch Apps welche nur in einem Intranet und auch als reine mobile Web Apps verwendet werden.

Sollten Sie sich immer noch fragen, was es genau kostet eine App erstellen zu lassen - rufen Sie uns an, wir beantworten gerne all Ihre Fragen, rund um die App Entwicklung Kosten



---

## Baukastensystem

Zur Erstellung einer eigenen kostengünstigen App

Was kostet eine App Programmierung?

Die Programmierung einer App kostet von ein paar hundert Euro, bis hin zu mehreren zehntausend Euro. Der sehr große preisliche Unterschied, hängt direkt mit dem Aufwand zusammen. Je komplexer eine App desto höher der zeitliche Programmierungsaufwand und somit auch der Preis. Manchmal benötigt die Programmierung aber nicht die meiste Zeit, viel mehr muss man neue Programmierlösungen finden um den Wunsch des Kunden zu verwirklichen, die Navigation zu vereinfachen, die User Experience zu verbessern, oder die Ladezeiten zu verkürzen. Unser Team besitzt das Können und die Erfahrung, um genau solche komplexen Aufgaben zu bewältigen. Da wir bereits in der Vergangenheit sehr viel Erfahrung sammeln konnten, verkürzt sich für uns die Arbeitszeit und die Kosten der App Programmierung sinken für Sie.

Die App Entwicklung:



---

**"WE CONNECT PEOPLE"**