

Arbeitsblatt

Wie Apps & Social Media Geld verdienen

A. Recherche/Testbericht: Was kostet Deine App?

Erstellt einen Testbericht zu einer im Vorfeld ausgewählten App. Macht euch dazu anhand der untenstehenden Checkliste Notizen und sammelt ggf. Textausschnitte oder Screenshots.

Checkliste: Was kostet deine App?

1. Ruft die Beschreibung im App Store / Play Store auf. Was wird dort zu den Kosten angegeben?
2. Lest die Rezensionen im App Store / Play Store: Wird dort über Kosten diskutiert oder Werbung in der App?
3. Startet die App:
 - Gibt es in der App Möglichkeiten, etwas zu kaufen – zum Beispiel einen Shop?
 - Gibt es Angaben zu Kosten in den Informationen zur App – zum Beispiel in einer Anleitung oder auf einer Seite "Über diese App" oder "Über uns"?
 - Wird während der Benutzung vorgeschlagen, etwas zu kaufen?
 - Wird während der Benutzung Werbung eingeblendet?
 - Werden während der Benutzung bezahlte Inhalte hervorgehoben? Zum Beispiel Beiträge, die gekennzeichnet sind mit "Anzeige", "Sponsored Post" oder "Sponsored Content"?

Präsentiert Eure Ergebnisse im Plenum: Ordnet für alle sichtbar die Apps verschiedenen Bezahlmodellen zu und diskutiert mögliche Vor- und Nachteile.

B. Diskussion: Werbung in Apps

1. Merkt man Apps an, dass die Anbieter Geld verdienen wollen?

- Beschreibt, ob und wie man es den untersuchten Apps anmerkt, dass die Anbieter Geld verdienen wollen.
- Benennt, was ihr an den Apps gut findet und was euch stört.
- Bewertet, ob ihr die App sinnvoll findet. Bedenkt dabei die Vor- und Nachteile der Bezahlmodelle.

1. Stellt euch vor, es gäbe keine Werbung in Apps. Stattdessen müssten für die Nutzung von allen Apps Gebühren bezahlt werden. Benennt mögliche Vor- und Nachteile

2. Stellt euch vor, für die App-Anbieter wäre nur noch Werbung wichtig. Werbung würde so aussehen wie normale Suchergebnisse und wie normale Postings, damit sie mehr geklickt wird und die Anbieter mehr Geld von den Werbekunden bekommen.

- Benennt mögliche Folgen für euch als Nutzer/-innen
- Bewertet, ob ihr die App unter diesen Umständen sinnvoll finden würdet

1. Diskutiert mögliche Lösungsansätze:

- Erläutert, wie Anbieter Geld verdienen könnten ohne (zu große) Nachteile für die Nutzer/-innen. Nutzt dabei Ergebnisse aus euren Recherchen.

Materialien

Geschäftsmodelle und Beispiel-Apps

Werbefinanziert

- Instagram
- TikTok
- WhatsApp (indirekt über den Facebook-Konzern)
- Google
- Google Maps
- YouTube
- Facebook

"Freemium": kostenlose Basisversion, Premium-Version gegen Gebühr

- Zahlreiche Games wie Fortnite, Among Us etc.
- Spotify

Abo (Nutzung nur gegen regelmäßige Gebühr)

- Netflix
- Bürosoftware wie MS Office (Word, Power Point)

Öffentlich finanziert (zum Beispiel durch öffentliche Einrichtung wie Behörden oder aufgrund gesetzlicher Regelungen)

- Mediatheken von ARD, ZDF etc.
- Kika-Player-App, funk-App

Open Source (durch Spenden finanziert und/oder von Freiwilligen entwickelt)

- Bürosoftware wie Libre Office, Open Office