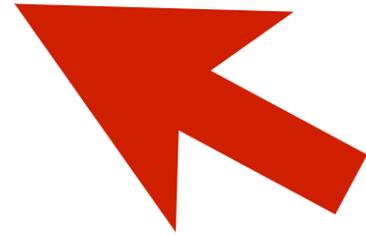
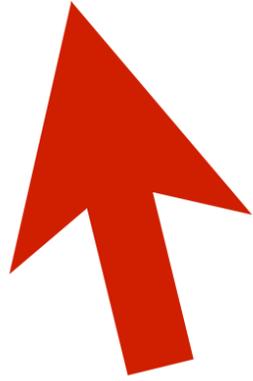
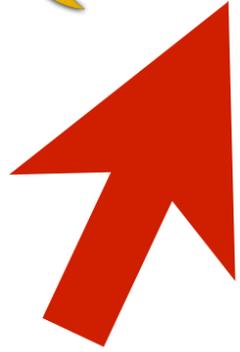


**Macoun' | |**



manytricks.com



# Indie, aber wie?

Peter Maurer

**Willkommen auf der  
Metaebene!**

# Ausgerechnet ich?



Vorsicht Mac-lastig

# Ablauf

- I. Warum?
- II. Warum nicht?
- III. Wann?
- IV. Wie?
- V. Was?
- VI. Der große Tag

**I. Warum?**

# Freiheit

~~Reichtum~~

- Produktgestaltung
- Arbeitsweise
- Reaktionszeit
- Tagesablauf

**Alle doof außer mir.**

**II. Warum nicht?**

# Berechtigte Zweifel

- Risiko — bist Du ein Spielertyp?
- Entscheidungen und Konsequenzen
- Keine Chance zur Externalisierung
- Niemand, der Dich zur Arbeit zwingt
- Was sagt die Familie?

# III. Wann?

**Jetzt.**

# IV. **Wie?**

# Rechtliches

Frag jemanden, der sich damit auskennt.

# Einstellungssachen

- Burnout? Arbeitsteilung!
- Andererseits: Sei kein CEO, sei ein Farmer
- Erfolg ist oft nicht vorhersehbar
- Verliere mit Stil, und lern was draus
- Nicht das Produkt, sondern Dein Grips ist Dein Kapital

# Mach Dir einen Namen

... mit Deiner Programmierkunst

- Freeware, Donationware
- Open Source
- Module wie **Sparkle** oder **MGTwitterEngine**

# Mach Dir einen Namen

... in sozialen Netzwerken

- Entwicklerforen
- Mailinglisten wie [macsb](#)
- Twitter & Co
- Macoun

# Konferenzen

## WWDC

- Sessions — gut und schön
- Partys — geschäftlich sinnvoll
- Labs — Apple-Ingenieure zum Anfassen

***“Be excellent to each other!”***

— Bill & Ted's Excellent Adventure

V. Was?

# Das ideale Produkt

- ... verwendest Du selbst
- ... muss auf dem Papier kein Kassenschlager sein
- ... sieht gut aus
- ... passt sich UI-Gepflogenheiten an
- ... ist schmal und tief — Optionen bei Bedarf

# Zeitverschwendung

## Weniger Code

- Nicht überabstrahieren
- Nicht vorschnell optimieren
- Nicht ständig das Rad neu erfinden

# Zeitverschwendung

## Mehr Benutzeroberflächengestaltung

- Icons & Co
- Jedes Pixel zählt
- “Muss das wirklich sein?”

# VI. Der große Tag

# Vor der Veröffentlichung

- Teaser — nicht zu früh
- Review für den Veröffentlichungstag anleiern
- Beta-Test — öffentlich vs. privat?
- Lokalisation — gleich jetzt?
- Preis — ???

# Wo verkaufen?

- (Mac) App Store
- Eigene Website
  - Einfaches Verteilen von Review-Lizenzen
  - Schnelle Reaktionsmöglichkeit
  - MAS-Rausschmiss-Versicherung
- ~~Bodega, Amazon, Retail~~, etc.

# 1.0

- Wirklich?
- Unfertiges Produkt vs. 1.0-Syndrom

# Nach der Veröffentlichung

## Was sagen die Leute?

- Gespeicherte Suchen bei Google, Twitter, etc.
- Der Miesmacher ist Dein Freund
  - ... und möglicherweise Dein größter Fan
- Review-Lizenz für jedes noch so obskure Blog
- ~~● Review kaufen~~

Support

**Support**

# Support

Für jeden!

- Bezahlende Kundschaft
  - Demo-Tester
  - Piraten
  - Deppen
- } Abwägen gegen Serverkosten

# Interviews

Für jeden!

- Presse & Websites
- Podcasts
- MUGs

# ~~Unternehmerisches Auftreten~~

- Pluralis Majestatis
- Unpersönliche Unterschriften wie “Häberle Software Support”

Du bist Künstler, der Kunde ist Dein Mäzen

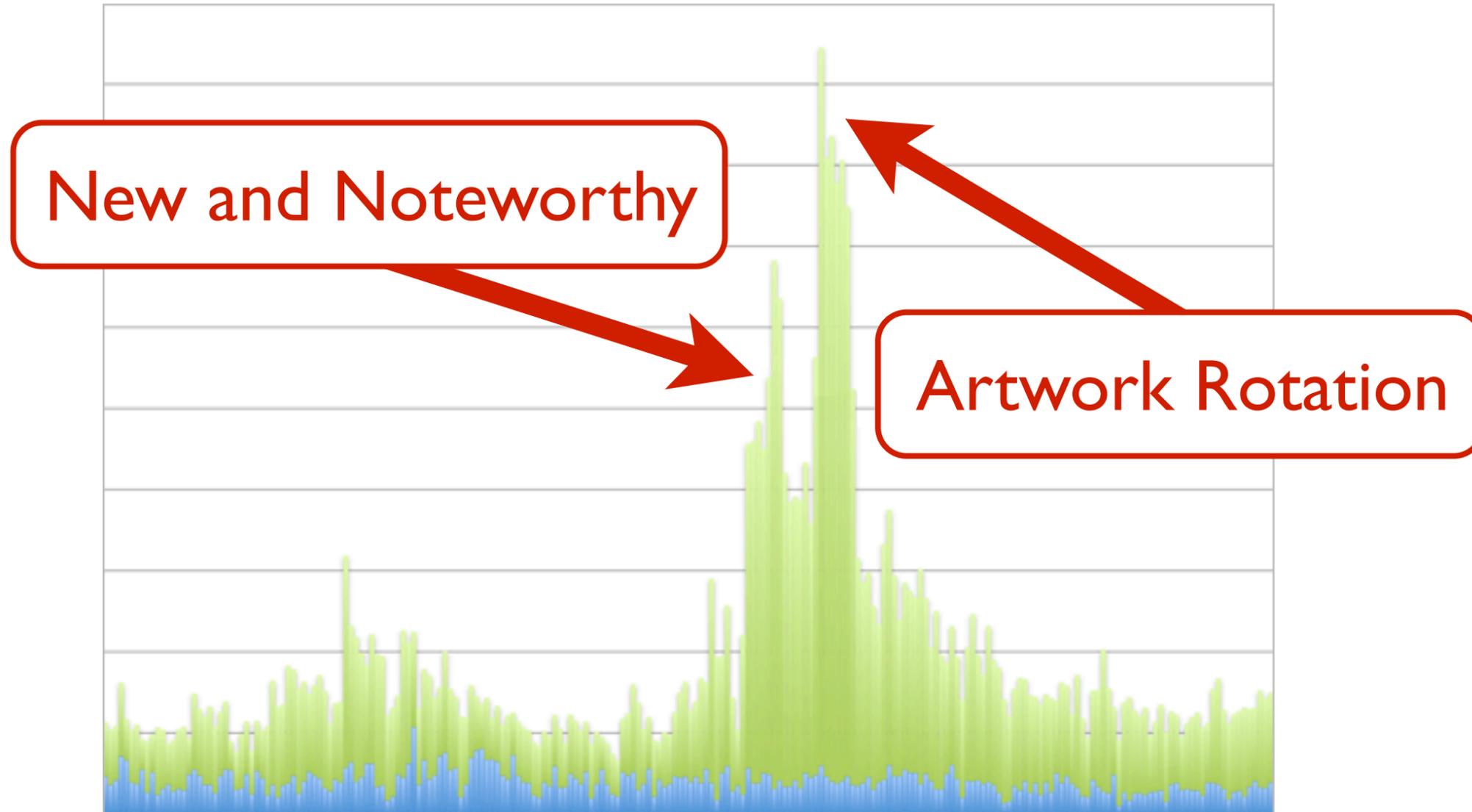
# Umsatzsteigerung

- Werbung nützt am Anfang wenig (teuer!)
- Bundles und Aktionen wie **MacZOT** (Upgrades!)
- Screencasts wie **ScreenCastsOnline**
- Journalisten pflegen
- (Mac) App Store Feature



**JACKPOT**

# MAS-Feature-Effekt



**Geduld und Glück**



E-Mail: [peter@manytricks.com](mailto:peter@manytricks.com)

Twitter: [@petermaurer](https://twitter.com/petermaurer)

# Danke :-)

E-Mail: [peter@manytricks.com](mailto:peter@manytricks.com)

Twitter: [@petermaurer](https://twitter.com/petermaurer)