

Wintersemester / Sommersemester

Matrikelnummer: (Bitte auch auf jedes Lösungsblatt oben rechts eintragen!)

Fach: Einführung in Mobile Business

Themensteller: Dr. Mike Radmacher

Wichtig: Durch Ihre Unterschrift in der Teilnehmerliste bestätigen Sie, folgende Prüfungsvorschriften zu beachten:

- Sie haben den nachfolgenden Text gelesen und stimmen allen Punkten zu.
- Sie fühlen sich gesund und sind in der Lage, an der Prüfung teilzunehmen.
- Sie haben sich über die Vorschriften der PO, die Teilnahme an Klausurprüfungen betreffend, informiert.
- Sie haben zur Kenntnis genommen, dass Sie für die ordnungsgemäße Abgabe der Klausur vor Verlassen des Prüfungsraumes selbst verantwortlich sind. Dazu gehört, dass Sie auf Ihrem Platz bleiben, bis alle Klausuren eingesammelt sind, und den Prüfungsraum nicht verlassen, bevor die Klausuren gezählt und die Vollständigkeit festgestellt wurde.
- Es sind keine Hilfsmittel erlaubt.
- Das Mitbringen eines Mobiltelefons oder anderer elektronischer Kommunikationsmedien in die Klausur ist verboten. Zuwiderhandeln gilt als Täuschungsversuch.
- Bitte lassen Sie ausreichend Korrekturrand, und schreiben Sie deutlich und **nicht** mit Bleistift oder roter Tinte.

Im Falle einer **Erkrankung** während der Klausur beachten Sie bitte:

1. Vermerken Sie die Erkrankung in Ihrer Klausur (Unterschrift!) und informieren Sie die Aufsicht unverzüglich.
2. Geben Sie die Klausur und alle Prüfungsblätter ab und achten Sie darauf, dass die Abgabe in der Anwesenheitsliste vermerkt wird.
3. Falls Sie Hilfe benötigen, wenden Sie sich an die Aufsicht.
4. Gehen Sie **unmittelbar** zum Arzt und reichen Sie innerhalb von drei Arbeitstagen ein Attest, das Ihnen die Prüfungsunfähigkeit bescheinigt, beim Prüfungsamt ein.
5. Bei **wiederholter Erkrankung** im selben Studienabschnitt ist ein **amtsärztliches** Attest erforderlich, das die Prüfungsunfähigkeit bescheinigt:
 - ✓ Lassen Sie sich von der Aufsicht oder im Prüfungsamt ein Aufforderungsformular zur Vorstellung beim Amtsarzt geben.
 - ✓ Suchen Sie den Amtsarzt am selben Tag oder am nächsten Arbeitstag auf.

Die Bearbeitung der Klausur erfolgt direkt innerhalb dieses Klausurheftes. Beantworten Sie jede Frage an den dafür vorgesehenen Stellen unterhalb der Aufgabenstellung. Sollten der Platz nicht ausreichen verwenden Sie die zusätzlichen Ersatzblätter am Ende der Klausur nur, wenn der Platz nicht ausreicht, und machen Sie auf dem Aufgabenblatt kenntlich, auf welcher Seite die Weiterbearbeitung der Aufgabe erfolgt.

Bitte für die Korrektur freilassen!

Aufgabe:	1	2	3	4	5	6	7	8	Summe
Punkte:									

Punkte: Note:

Unterschrift des Prüfers:

Themenkomplex Mobile Applications

FRAGE 1 (6 Punkte)

- a) Beschreiben Sie mit eigenen Worten was unter einer „Mobile Application“ zu verstehen ist. Gehen Sie dabei auf 4 Merkmale einer „Mobile Application“ ein. (4 Punkte)
- b) Nennen Sie zwei Beispiele für eine „Mobile Application“. (2 Punkt)

ANTWORT

a) Mobile Applications are applications that **run on mobile devices** (1 Punkt)
These devices are **constantly connected to a network** (internet/intranet/etc.) (1 Punkt)
These applications are either **pre-installed or downloadable** by the customer through **“App-Stores”**
(jeweils 1 Punkt)

b) Beispiele: PayPal App, Amazon App, Wireless Shopping, Spiegel App, Angry Birds, Plants vs. Zombies, Facebook, Twitter, ...

Bewertungshinweis:

- a) Pro fett-markierten Begriff 1 Punkt (kann auch umgangssprachlich beschrieben sein), maximal 4 Punkte.
- b) Pro Beispiel 1 Punkt, maximal 2 Punkte.

FRAGE 2 (7,5 Punkte)

Beschreiben Sie den Unterschied zwischen einer „Web Based Application“ und einer „Native Application“. Gehen Sie dabei auf die unterschiedlichen Vor- und Nachteile ein (7,5 Punkte)

ANTWORT

Web Based Apps	Native Apps
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Available on a lot of devices without special programming ✓ No Rejection Process ✓ Updates are on the server and not the client ✓ Centralized and always updated view and code for all users of all devices ✗ Cannot access core (3D effects etc. not usualbe) ✗ Difficult to implement payment and authentication system ✗ Requires constant connectivity ✗ Cannot use local storage 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Local Storage and can run without connectivity ✓ Can access core (3D and other functionality) ✓ Gives an integrated experience ✓ Can be charged for using App-Stores ✗ App Store Process (Rejection) ✗ Needs to be platform specific ✗ Needs to be downloaded and installed during the first run

Bewertungshinweis:

Auf jeden genannten Vor- oder Nachteil entfallen 0,5 Punkte. Der Inhalt der oben dargestellten Tabelle kann selbstverständlich rein text-basiert wiedergegeben werden.

Auf die Nennung der Vor- und Nachteile der Web-Based Apps entfallen maximal 4 Punkte.

Auf die Nennung der Vor- und Nachteile der Native Apps entfallen maximal 3,5 Punkte.

Themenkomplex Mobile Devices

FRAGE 3 (8 Punkte)

- a) Welche sind die 5 Parteien, die am Wertschöpfungsprozess von Mobile Applications in der Regel beteiligt sind (5 Punkte)
- b) Wie sah die typische Umsatzverteilung bei „Mobile Applications“ früher aus? (2 Punkte)
- c) Wie sieht die Umsatzverteilung von Mobile Applications heute (durch App-Stores) aus. (1 Punkt)

ANTWORT

a) Developer, Publisher, Aggregator, Operator, User

b)



c)



Bewertungshinweis:

- a) Pro Nennung einer Partei 1 Punkt, maximal 5 Punkte.
- b) Pro Nennung der prozentualen Verteilung 0,5 Punkte, maximal 2 Punkte.
- c) Pro Nennung der prozentualen Verteilung 0,5 Punkte, maximal 1 Punkt.

FRAGE 4 (19,5 Punkte)

- a) Was versteht man unter dem Begriff „Over the top player“? (2 Punkte)
- b) Nennen Sie 3 „Over the top player“ und beschreiben Sie mit einem Satz wodurch diese sich auszeichnen. (4,5 Punkte)
- c) Nennen Sie 6 Aktivitäten in denen „Over the top player“ aktiv sind und veranschaulichen Sie jede Aktivität mit einem Beispiel. (9 Punkte)
- d) Nennen Sie 4 Strategien mit Bezug auf Mobile Marketing, die die Zukunft von „Over the top player“ beeinflusst (4 Punkte)

ANTWORT

a)

OTT Player **setzen auf bestehende Netzwerkstrukturen auf**, um Ihr **eigenes Business zu verwirklichen** (1 Punkt + 1 Punkt)

b)

Apple: Integrated best-in-class experience (0,5 Punkte + 1 Punkt)

Google: Advertising-based stand-alone applications (0,5 Punkte + 1 Punkt)

Microsoft: Fixed/mobile integration of core applications (0,5 Punkte + 1 Punkt)

c)

Innovation Process: Agile and creative organizations, e.g. dedicated product team (0,5 Punkte + 1 Punkt)

Connected Devices: Device connectivity w/o contract, e.g. Apple iPad, Google Nexus One (0,5 Punkte + 1 Punkt)

Sales and Billing: Direct engagement with end user, e.g. Apple stores, Google Phone website, iTunes, Google Checkout (0,5 Punkte + 1 Punkt)

On-demand Content: On-demand media accessibility, e.g. Apple iTunes, Microsoft MediaStore (0,5 Punkte + 1 Punkt)

Value-added Services: Hosted, cloud-based services, e.g. App stores, online document, contact syncing, Google Voice (0,5 Punkte + 1 Punkt)

Mobile Advertising: Location-based ads, mobile shopping, e.g. Google purchase of AdMob and Apple purchase of Quattro (0,5 Punkte + 1 Punkt)

d)

OTT players are boosting their advertising capabilities to monetize emerging opportunities (1 Punkt)

In-app and in-content advertising is expected to be the next big growth area of mobile advertising (1 Punkt)

OTT players are not willing to let smaller players or 3rd parties into their ecosystem (1 Punkt)

OTT players want to control the entire mobile user experience and the resulting revenue streams (1 Punkt)

Bewertungshinweis:

a) Pro fett-marktierten Text 0,5 Punkte

b) Pro genannten OOT Player 0,5 Punkte + pro Beschreibung 1 Punkt, maximal 1,5 Punkte pro OTT Player.

c) Pro Aktivität 0,5 Punkte und pro Beispiel 1 Punkt, maximal 9 Punkte.

d) Pro Trend 1 Punkt, maximal 4 Punkte

Themenkomplex Telecommunicatoin Technologies

FRAGE 5 (9 Punkte)

- a) Beschreiben Sie mit eigenen Worten das grundlegende Prinzip der Telekommunikation? Welche Parteien und/oder Funktionen sind daran beteiligt? (7 Punkte)
- b) Welches sind die zwei derzeit gehandelten Zukunftstechnologien für Kommunikationsnetze? (2 Punkte)

ANTWORT

a) Komponenten/Funktionen: Sender, Empfänger, Kodieren, Endkodieren, Medium, Nachricht
1 zusätzlichen Punkt gibt es für einen gut geschriebenen Text

b) LTE und WiMAX

Bewertungshinweis:

- a) Pro Nennung einer Komponenten/Funktion gibt es 1 Punkt. Für einen gut geschriebenen Text einen Zusatzpunkt. Maximal 7 Punkte.
- b) Pro Begriff 1 Punkt, maximal 2 Punkte.

Themenkomplex Mobile Publishing

FRAGE 6 (10 Punkte)

- a) Beschreiben Sie mit eigenen Worten was unter „Mobile Publishing“ zu verstehen ist. (6 Punkte).
- b) Nennen Sie vier Formen des Mobile Marketings. (4 Punkte)

ANTWORT

a) Mobile publishing encompasses the **publication of content** and **services** which **can be retrieved** using **mobile devices** such as **cell phones** (iPhone, Blackberry, G1), media services (ebooks), or notebooks and **mobile transmission channels** (GPRS, UMTS, EDGE, WLAN)

b) SMS, MMS, Banner, Ads in Apps, Location Based Advertising, Mobile Ticketing, Mobile Sales Ads, ...

Bewertungshinweis:

- a) pro fett-markierten Begriff 1 Punkt, maximal 6 Punkte
- b) pro Begriff 1 Punkt, maximal 4 Punkte

Themenkomplex Geschäftsmodellgestaltung

FRAGE 7 (13 Punkte)

- a) Nennen Sie die nach „Osterwalder und Pigneur“ definierten 9 Aspekte zur Gestaltung Geschäftsmodellen (4,5 Punkte).
- b) Modellieren Sie unter Verwendung des Gestaltungsansatzes nach „Osterwalder und Pigneur“ ein Entwurfsmuster für ein werbefinanzierte Geschäftsmodell (8,5 Punkte)

ANTWORT

a)

- Key Partners
- Key Activities
- Value Propositions
- Customer Relationship
- Customer Segments
- Key Resources
- Channels
- Cost Structure
- Revenue Model

b)

Key Partners ▪ Werbetreibende Unternehmen (0.5 Punkte) ▪ Mediaagenturen (0.5 Punkte)	Key Activities ▪ Portalmanagement (0.5 Punkte) ▪ Subscriber Profiling (0.5 Punkte) ▪ Ad Reporting (0.5 Punkte)	Value Propositions ▪ Mobilfunkkunden: Verfügbarkeit von Marktinformationen bei geringen Transaktionskosten (1 Punkt) ▪ Werbetreibende: Effizientere werbliche Kommunikation mit Zielgruppe (1 Punkt)	Customer Rel. ▪ Vertrauen in Sicherheit persönlicher Daten (0.5 Punkte)	Customer Segments ▪ Internetafine Kunden (0.5 Punkte) ▪ Geringeres Einkommen (0.5 Punkte)
	Key Resources ▪ Kundenbasis (0.5 Punkte)		Channels ▪ Portal (0.5 Punkte) ▪ Mobile Endgeräte (0.5 Punkte)	
Cost Structure ▪ Entwicklung der Werbepattform (0.5 Punkte)		Revenue Model ▪ Cost per Click (0.5 Punkte)		

Bewertungshinweis:

- a) Pro genannten Begriff 0,5 Punkte, maximal 4,5 Punkte.
- b) Siehe oben

Themenkomplex ICT 2032

FRAGE 8 (17 Punkte)

- a) Nennen Sie die 4 großen Industrien/Bereiche, die in den nächsten Jahren große Veränderungen durchleben werden und dadurch einen zusätzlichen Bedarf an Informations- und Kommunikationstechnologien aufweisen (4 Punkte).
- b) Nennen Sie pro Industrie/Bereich ein Beispiel (2 Punkte).
- c) Auf welchen Wandel muss sich die Telekommunikationsindustrie einstellen und welche strategische Entscheidung ist zu treffen? (6 Punkte)
- d) Nennen Sie zwei aktuelle technologische Trends im ICT-Umfeld (2 Punkte)
- e) Nennen Sie drei Megatrends für die Zukunft eines ICT Ecosystems (3 Punkte)

ANTWORT

- a)
 - Energy
 - Automotive
 - Health
 - Living
- b)
 - Energy: Demand Response Management, Virtual Power Plants, E-Mobility/Vehicle-to-grid
 - Automotive: Internet in the car, Intelligent traffic management, Car-to-car connection
 - Health: Integrated information networks, DNA sequencing, Connected body implants
 - Living: Ambient Intelligence, Holographic moving images & virtual reality, Semantic search
- c)
 - Wandel von **vertikaler** zur **horizontaler** Ausrichtung
 - Es ist eine **Entscheidung** zu treffen. Man kann nur in 2 von den folgenden 3 Bereichen vertreten sein: **Business as a Service, Consumer ICT Mediation, Infrastructure as a Service**
- d)
 - Smart Business Networks
 - Smart Agents
- e)
 - The economic and ICT center of gravity moves East!
 - The Triade ages and ICT masters the challenges!
 - Mega- cities emerge with ICT as a competitive differentiator!
 - In a globalized economy ICT paves the way for SME biz!
 - The era of smart business networks is to come!
 - Smart agents have the say in the Internet of things!

Bewertungshinweis:

- a) Pro genannten Begriff 1 Punkt, maximal 4 Punkte.
- b) Pro Beispiel je Industrie/Bereich 0,5 Punkte, maximal 05, Punkte pro Bereich oder Industrie, maximal 2 Punkte insgesamt.
- c) Pro fett-markierten Begriff 1 Punkt, maximal 6 Punkte
- d) Pro genannten Begriff 1 Punkt, maximal 2 Punkte
- e) Pro genannten Trend 1 Punkte, maximal 3 Punkte.

Ersatzblatt 1

Ersatzblatt 2