Eksempel 1: Kvalitativ tilnærming til problemstillingen:

Økonomi
- heltid / hobby?

Teknologi-grunnlag:
- software

Inntekts-potensiale?

Produksjon av eget spill (uten støtte fra bedrift/org)

Målgruppe

Virkemidler

Faglige forum på internett

Eksempel 1: Kvantitativ tilnærming til samme problemstilling (over):

Økonomi
- heltid / hobby?

Teknologi-grunnlag:
- software

Inntekts-potensiale?

Produksjon av eget spill (uten støtte fra bedrift/org)

Målgruppe

Faglige forum på internett

Virkemidler