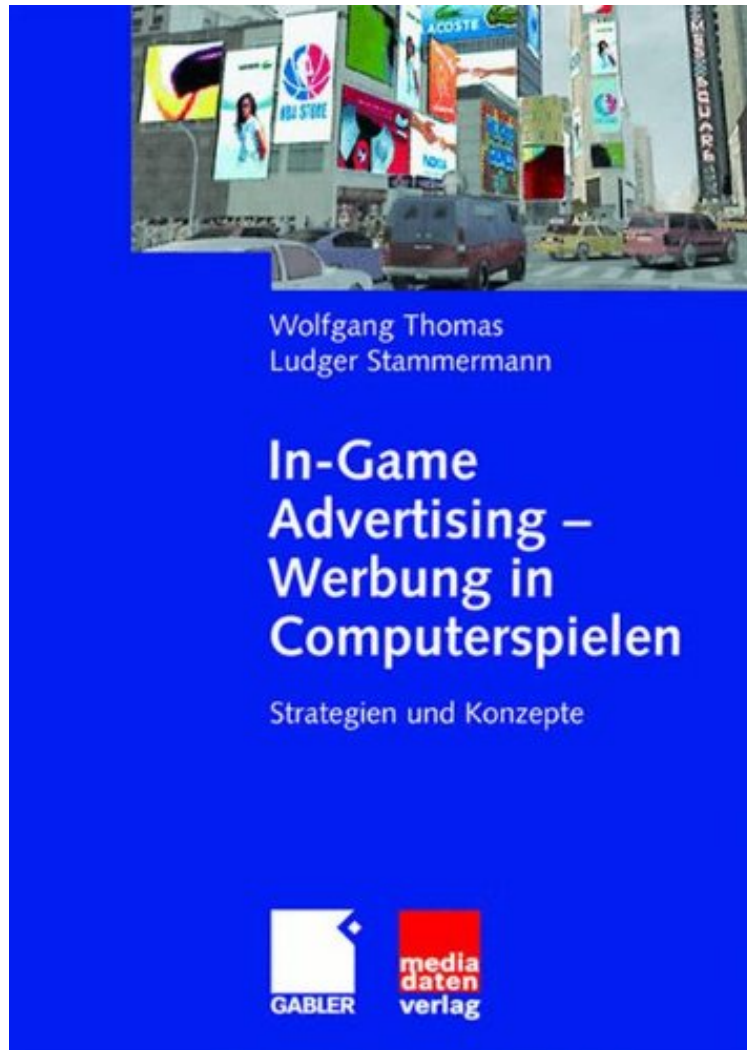


(Download pdf ebook) In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen: Strategien und Konzepte

# In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen: Strategien und Konzepte

Von Wolfgang Thomas, Ludger Stammermann  
DOC | \*audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #1842382 in BcherVerffentlicht am: 2007-09-25Abmessungen: 9.65 x .67b x 6.65l, .0 Pfund Einband: Taschenbuch166 Seiten | File size: 16.Mb

Von Wolfgang Thomas, Ludger Stammermann : **In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen: Strategien und Konzepte** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen: Strategien und Konzepte:

Pressestimmen"Die einzelnen Kapitel sind anwenderorientiert geschrieben und geben ein breites Abbild der betrachteten Fragestellung. [...] Mit Hilfe des beigefügten Glossars kann eine Vielzahl von Stichworten nachgeschlagen werden. Als Ergänzung zum Buch werden auf einer Internetseite Informationen zu aktuellen Entwicklungen im Media-Marketing kostenlos bereitgestellt. Damit ist sichergestellt, dass in der schnelllebigen digitalen Werbewelt neuere Entwicklungen des In-Game Advertising Berücksichtigung finden." Marketing St. Gallen, 01/2009 "Die beiden praxiserfahrenen Autoren Wolfgang Thomas und Ludger Stammermann liefern in dem Buch einen komprimierten und gut lesbaren Überblick über diese relativ neue Werbeform. [...] Insgesamt ist das Buch nicht nur von der Thematik interessant und aktuell, sondern auch für Neulinge auf diesem Feld gut lesbar." transfer - Werbeforschung Praxis, 02/2008 "Insgesamt ist das Buch bestens geeignet, um sich über den Stand der Dinge zu informieren. getAbstract empfiehlt es allen, die mit dem Gedanken spielen, in Video- und Computergames zu werben." www.sf.tv (Schweizer Fernsehen), 16.04.2008 "Das [...] Buch berzeugt durch seine inhaltliche Tiefe und umfassende Darstellung. Auch komplexe Sachverhalte werden zuerst anschaulich und gut verständlich dargelegt. [...] Ein Standardwerk für alle, die sich schnell und gründlich über In-Game Advertising informieren wollen, eine Pflichtlektüre für die gesamte Branche." GamesMarkt, 01/2008 "Das Buch stellt in eine echte Marktlücke - einen ernst zu nehmenden Leitfaden gab es über diese junge Werbeform bisher noch nicht. Pflicht-Lektüre für innovative Werbungtreibende." kress report, 14.12.2007 "Ein wertvoller Leitfaden für Marketer, Mediaplaner und Game-Publisher, die sich einen Informationsvorsprung zu Werbung in Computerspielen sichern wollen!" www.guerilla-marketing-portal.de, 16.10.2007 "[...] ein gründlicher Leitfaden, der erklärt, wie Werbung in PC-Spielen funktioniert und wie ein Werbetext Der erste praktische Leitfaden für In-Game Advertising Kurzbeschreibung Werbung in Computerspielen In-Game Advertising genannt ist ein viel versprechender Ansatz für die gebeutelte Werbebranche. Die Autoren zeigen, wie dieses neue Werbemedium funktioniert. Sie erfahren, welche Zielgruppen bereits heute in relevanten Grenordnungen erreicht werden können, wie Sie In-Game Advertising in Ihre Mediaplanung einbeziehen und wie Sie es in den Media-Mix integrieren. Beispiele von ersten Kampagnen internationaler Markenartikelhersteller unter anderem von HM, Burger King und Volkswagen illustrieren, wie diese neue Werbeform in der Praxis eingesetzt wird.