



Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition)

Jan Horak

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition)

Jan Horak

Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) Jan Horak
Studienarbeit aus dem Jahr 2011 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Public Relations, Werbung, Marketing, Social Media, Note: 1,7, Westfälische Wilhelms-Universität Münster (Institut für Kommunikationswissenschaft), Veranstaltung: Mediaplanung und Zielgruppenforschung, Sprache: Deutsch, Abstract: Film, Fernsehen, Radio – Unterhaltungsmedien werden stets auch als Werbeträger genutzt. Auch in Computer- und Videospiele findet sich Produktwerbung, und das schon seit Jahrzehnten (vgl. Advertising Lab: History of In-Game Advertising and Advergaming). Ebenjene Spiele haben in den letzten Jahren einen regelrechten Boom erfahren: Die sich rasant entwickelnde Technik ermöglicht immer realistischere Spielerlebnisse, die Nutzerzahlen steigen und die Spieleindustrie vermeldet ungebrochenes Wachstum. Die Annahme liegt nahe, dass sich Computer- und Videospiele auch als Werbeträger wachsender Beliebtheit erfreuen – dies ist jedoch nur eingeschränkt der Fall. Zwar steigen die Werbeaufwendungen für dieses interaktive Medium stetig an, die Ausgaben liegen jedoch immer noch weit hinter jenen für Film und Fernsehen und bilden weder die Marktverhältnisse noch die Werbepotentiale interaktiver Unterhaltungssoftware adäquat ab (vgl. Stammermann/Thomas 2007: 15ff). Auch in aktuellen wissenschaftlichen Übersichtsbeiträgen zum Werbemarkt (vgl. u.a. Heffler/Moebus 2011) und in Praxisratgebern für die Mediaplanung (vgl. u.a. Hofsäss 2006) spielt Ingame-Advertising in der Regel bisher keine Rolle. Im Rahmen dieser Arbeit sollen zum einen die Stärken und Potentiale digitaler Spiele als Werbeträger dargestellt werden. Zum anderen wird aufgezeigt, welche Herausforderungen das Medium Computer- bzw. Videospiele für die Praxis der Mediaplanung birgt und wie diesen begegnet werden kann. Abschließend werden ausgewählte empirische Befunde zur Wirkung von Ingame-Advertising präsentiert, um die vorangegangenen Ausführungen qualitativ einordnen und bewerten zu können.

 [Download Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und H ...pdf](#)

 [Read Online Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und ...pdf](#)

Download and Read Free Online Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) Jan Horak

From reader reviews:

Jeffrey Haller:

This Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) book is just not ordinary book, you have it then the world is in your hands. The benefit you obtain by reading this book will be information inside this book incredible fresh, you will get info which is getting deeper a person read a lot of information you will get. That Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) without we realize teach the one who studying it become critical in imagining and analyzing. Don't possibly be worry Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) can bring whenever you are and not make your case space or bookshelves' turn into full because you can have it within your lovely laptop even mobile phone. This Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) having great arrangement in word along with layout, so you will not truly feel uninterested in reading.

Richard Delarosa:

Your reading sixth sense will not betray you actually, why because this Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) publication written by well-known writer who knows well how to make book which might be understand by anyone who all read the book. Written with good manner for you, dripping every ideas and composing skill only for eliminate your own hunger then you still skepticism Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) as good book but not only by the cover but also through the content. This is one e-book that can break don't determine book by its cover, so do you still needing yet another sixth sense to pick that!? Oh come on your studying sixth sense already told you so why you have to listening to yet another sixth sense.

Lee Long:

Do you like reading a publication? Confuse to looking for your chosen book? Or your book ended up being rare? Why so many problem for the book? But virtually any people feel that they enjoy for reading. Some people likes reading through, not only science book but additionally novel and Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) or even others sources were given know-how for you. After you know how the truly great a book, you feel want to read more and more. Science publication was created for teacher or perhaps students especially. Those guides are helping them to add their knowledge. In different case, beside science guide, any other book likes Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) to make your spare time considerably more colorful. Many types of book like here.

Ruby Martinez:

What is your hobby? Have you heard that will question when you got students? We believe that that query was given by teacher for their students. Many kinds of hobby, Everyone has different hobby. And you also

know that little person just like reading or as studying become their hobby. You need to understand that reading is very important as well as book as to be the point. Book is important thing to include you knowledge, except your own teacher or lecturer. You get good news or update regarding something by book. Many kinds of books that can you decide to try be your object. One of them is niagra Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition).

**Download and Read Online Digitale Spiele als Werbeträger:
Potentiale und Herausforderungen (German Edition) Jan Horak
#JHM4EKY8ON5**

Read Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak for online ebook

Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak books to read online.

Online Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak ebook PDF download

Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak Doc

Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak Mobipocket

Digitale Spiele als Werbeträger: Potentiale und Herausforderungen (German Edition) by Jan Horak EPub