

[Download pdf ebook] Second Life - das Imperium schlagt zurck

Second Life - das Imperium schlagt zurck

*Von Medienarbeiten.de der Medienmiezen GmbH
ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook*



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #1144916 in eBooksVerffentlicht am: 2013-05-27Erscheinungsdatum:
2013-05-27File Name: B00D1RYKIW | File size: 29.Mb

Von Medienarbeiten.de der Medienmiezen GmbH : Second Life - das Imperium schlagt zurck before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Second Life - das Imperium schlagt zurck:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nett aber veraltetVon CustomerSchnes Geschichtsbuch ber die 3D-Welten, nicht nur von Second Life, aus der Sicht von

2007. Geschrieben als der Hype bereits wieder auf dem Rückzug war, Facebook, Twitter Co. aber noch völlig unbekannt waren und sich der Kommerz gerade die ersten Wunden leckte wegen ihrer Unbedarftheit, beschreibt es sehr schön, wie Schnelllebig das Internet geworden ist.

Kurzbeschreibung
Second Life Das Imperium schlägt zurück oder Warum Marketing in Second Life nicht funktioniert wie erwartet
Second Life ist hauptsächlich als soziales Phänomen und das Medium einer Internet-Community. Und dieses lebt eben von der Kommunikation, die die meisten Firmen derzeit mit ihren missglückten Marketing-Aktionen vermissen lassen. Was kann man daraus lernen? Muss man nur erkennen, was in SL möglich ist und es dann umsetzen? Ist der Vorwurf, SL sei eben nicht das echte Leben gerecht? Wie müssen Produkte und Geschäftsmodelle aussehen, die in Second Life tatsächlich funktionieren? Womit kann reales Geld verdient werden? Kann man Second Life als Möglichkeit betrachten, zukünftige Geschäftsmodelle zu testen und bestehende zu erweitern?
Meine kommunikationswissenschaftliche Analyse von 2007 blickt hinter die Kulissen von den Anfängen bis zum Hype - mit praktischen Beispielen u.a. von einer Krimiautorin im SL, ergänzt durch Marketingstudien, unterfüttert mit Datenschutz und Tipps zum Umgang mit persönlichen Daten. Hierzu gibt es einen Selbstversuch - und ein paar weise Worte zum Second Life Scripting) im Second Life und einen hellseherischen Blick in die Zukunft von 3rd Life.
Kurzbeschreibung
Second Life Das Imperium schlägt zurück oder Warum Marketing in Second Life nicht funktioniert wie erwartet
Second Life ist hauptsächlich als soziales Phänomen und das Medium einer Internet-Community. Und dieses lebt eben von der Kommunikation, die die meisten Firmen derzeit mit ihren missglückten Marketing-Aktionen vermissen lassen. Was kann man daraus lernen? Muss man nur erkennen, was in SL möglich ist und es dann umsetzen? Ist der Vorwurf, SL sei eben nicht das echte Leben gerecht? Wie müssen Produkte und Geschäftsmodelle aussehen, die in Second Life tatsächlich funktionieren? Womit kann reales Geld verdient werden? Kann man Second Life als Möglichkeit betrachten, zukünftige Geschäftsmodelle zu testen und bestehende zu erweitern?
Meine kommunikationswissenschaftliche Analyse von 2007 blickt hinter die Kulissen von den Anfängen bis zum Hype - mit praktischen Beispielen u.a. von einer Krimiautorin im SL, ergänzt durch Marketingstudien, unterfüttert mit Datenschutz und Tipps zum Umgang mit persönlichen Daten. Hierzu gibt es einen Selbstversuch - und ein paar weise Worte zum Second Life Scripting) im Second Life und einen hellseherischen Blick in die Zukunft von 3rd Life.