

[Free and download] Unternehmen in Second Life: Wie Sie virtuelle Welten fr Ihr reales Geschft nutzen knnen

Unternehmen in Second Life: Wie Sie virtuelle Welten fr Ihr reales Geschft nutzen knnen

Von Christiane Gierke, Ralph Mller
ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



Produktinformation -Verkaufsrank: #2185956 in BcherVerffentlicht am: 2008-06-16Abmessungen: 8.46 x .71b x 6.06l, Einband: Gebundene Ausgabe160 Seiten | File size: 78.Mb

Von Christiane Gierke, Ralph Mller : Unternehmen in Second Life: Wie Sie virtuelle Welten fr Ihr reales Geschft nutzen knnen before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Unternehmen in Second Life: Wie Sie virtuelle Welten fr Ihr reales Geschft nutzen knnen:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen9 von 9 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Uneingeschrnkt empfehlenswertVon Andreas BuhrMuss meine Firma in Second Life dabei sein? Knnen wir überhaupt von Marketingmodellen in den Virtuellen Welten profitieren? Diese Fragen interessieren mich als mittelstndischen

Unternehmer schon Inger! Dieses Buch hat meine Fragen glanzend beantwortet! Daher noch einmal: Uneingeschränkt empfehlenswert! 5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Virtuelle und reale Wachstumspotentiale im Second Life Von Dr. Lothar J. Seiwert Experten sind sich sicher, dass in Zukunft kein Business mehr an 'Virtuellen Welten' vorbei kommt: Ein Engagement in 3D-Welten wird für viele Firmen bald so selbstverständlich sein wie die eigene Website. Doch momentan ist die Unsicherheit bei vielen groß, wie es mit 'Second Life' und anderen Virtuellen Welten weitergehen wird. Daher berlegen viele noch, ob und wie sich ein Engagement lohnt - genau so wurde die Diskussion vor nicht mal einer Dekade über Sinn und Unsinn einer Webpräsenz geführt. Heute weiß jedes Unternehmen, dass es an einer interessanten Website mit vielen Dialogsystemen für Kunden, Wissensmanagement, internen Informationsanwendungen für Mitarbeiter oder Außendienstler (Intranet, VPN), einem funktionierenden Web-Shopsystem und ausgefeilten Internet-Marketingstrategien nicht vorbeikommt. Genau das aber bieten die neu entstehenden Virtuellen Welten auf einen Punkt! Funktionierende Geschäfts- und Marketingmodelle für dreidimensionale Web-Plattformen haben Dr. Christiane Gierke und Ralph Müller in diesem Buch zusammengetragen und daraus jede Menge Tipps für ein gewinnbringendes Engagement im 3D-Internet entwickelt. Die Autoren gehen dabei auf viele weitere, neu entstehende Virtuelle Welten ein und nutzen Second Life nur beispielhaft, weil gar nicht ausgemacht ist, dass dies die Plattform ist, die sich letztlich (allein) durchsetzen wird. Wie ein Firmenengagement zum Erfolg wird, zeigen sie exemplarisch an vielen Beispielen. Ganz vorne mit dabei: Beratungs-, Weiterbildungs- und Dienstleistungsunternehmen, die in besonderer Weise von den vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten Virtueller Welten profitieren. Alles in allem ist dieses Buch ein wertvoller Begleiter für alle, die ihr Geschäftsmodell mit einem Engagement in einer Virtuellen Welt zukunftsfröhlich ausbauen möchten. 6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Die ersten Schritte in das virtuelle Marketing - dieses Buch hilft dabei! Von Michael Madel Zugegeben: Ich bin wohl noch einer der konservativ-rückständigen Freiberufler, die vor allem auf die Weiterempfehlung setzen und vor einer Präsenz im WWW zurückschrecken. Ein Grund dafür: Unsicherheit, zum Teil auch Unwissenheit. Das hat sich nach der Lektüre dieses Buches geändert. Es kann dem Geschäft nicht schaden, wenn sich neben die Weiterempfehlung und andere klassische Marketing- und Werbeaktivitäten auch die virtuelle Existenzform des Second Life gesellt. Das Buch hat die meisten meiner - wahrscheinlich zum Teil etwas naiven - Fragen beantwortet, die Unsicherheit beseitigt, die Unwissenheit sowieso. Und nun werde ich in Ruhe prüfen, wie ich mein Business im Second Life präsentieren kann.

Kurzbeschreibung Second Life das Hype-Thema zur Zeit. Doch kaum ein Unternehmen weiß so recht, ob es dabei sein muss. Dabei ist die deutsche Community eine der größten in dieser weltweiten Simulationswelt. Erkennt hat das vor allem das produzierende Gewerbe, aber auch mehr als hundert Weiterbildungsunternehmen sind in Second Life erfolgreich aktiv. Außerdem Marketingfirmen, Consultants, Verbände, Kommunen, Dienstleister und Informationsanbieter. So viele Businessmodelle, so viele Möglichkeiten, so viele Fragen, die sich Unternehmen und Unternehmern aus diesen Bereichen aufdrängen. Fragen, die den Autoren Gierke und Müller in ihrer Beratungstätigkeit täglich von Kunden gestellt werden. Der Informationsbedarf ist riesig und zirkelt um den zentralen Punkt: Muss ich dabei sein mit einer Dependence in Second Life? Und wenn: wie? Vom Businessmodell über Konzepte und Realisierung bis zu den Themen Betrieb, Vermarktung, Cross-Marketing: dieses Buch liefert die Antworten. über den Autor und weitere Mitwirkende "Dr. Christiane Gierke (Kln) ist Inhaberin der Kommunikationsagentur text-ur und Autorin zahlreicher Bücher. Ralph Müller (Kln) ist zertifizierter Experte für neue Lerntechnologien und Mitinhaber der Kommunikationsagentur kapete."