

Mobile Marketing mit Java ME Games

Hohe Verbreitung

- über 100 Millionen Handys in Deutschland, >3 Milliarden weltweit
- Handys weiter verbreitet als Computer, TV-Geräte und andere Medien
- Wahrscheinlichkeit, Ihre gewünschte Zielgruppe zu erreichen, so hoch wie bei keinem anderen elektronischen Medium

Handy ist "persönliches" Medium

- das Handy ist das persönliche Fenster in die Informationsgesellschaft
- andere elektronische Medien meist orts- und zweckgebunden
- Handy ortsunabhängig, jederzeit und personengebunden -> "persönliches" Gerät als fester Bestandteil der Nutzer-Privatsphäre
- wer dort vertreten ist, hat eine wirklich enge Kundenbindung erreicht!
- Nutzung von modernen Kommunikationswegen spricht für Zukunftsorientierung des Anbieters



Handy ist "modernes" Medium

- bidirektionaler interaktiver Kommunikationskanal zum Handynutzer
- hohe Teilnahme-Motivation durch Spielumgebung-> Feedback ist im Spielablauf integriert
- höhere Reichweite von Marketingkampagnen durch Einbindung des mobilen Kanals
- neue Medien wecken Neugierde beim Nutzer
- Handyspiele bieten dem Nutzer Mehrwert -> werden nicht als störende Werbung wahrgenommen

Gewinnung von persönlichen Nutzerdaten (Data Mining)

- Erfassung der Downloadzahlen
- Nutzerdaten per Download: Telefonnummer, Handymodell
- mögliche Nutzerdaten per Feedback: Name, Adresse, Polls, Lösungswörter, Highscores und vieles mehr...

Flexibel und preiswert

- sehr schnelles Medium – Aktionen auch kurzfristig durchführbar
- sehr preiswertes Medium – Aktionen bereits ab 5000,- EUR

Smart4Mobile AG
Bodmerstrasse 9
CH-8027 Zürich

tel. +41.433.443.832
fax. +41.433.443.833

info@smart4mobile.de
www.smart4mobile.de

© 2008 by Smart4Mobile AG