

Forschungsprojekt

Umfrage zum Einfluss bestehender Kundenbewertungen und Kundenbewertungssystemen beim Online-Kauf von Gamern in Deutschland



Zum Forscher: Dr. Giovanni Vindigni ist an diversen Hochschulen als Hochschullehrer mit Schwerpunkt Marketing und Medienmanagement tätig. Ferner ist Giovanni Vindigni seit vielen Jahren als Audio-, Musikproduzent und Komponist aktiv.

So vertonte er zahlreiche international bekannte TV-Filmformate, wie den „Kannibalen von Rotenburg“, quotenerfolgreiche TV-Serienformate, wie "Pro7 – Urteil Mord" und auch die umfangreichen Staffeln "RTL Schulumittler". Des Weiteren versorgte er zahlreiche TV-Unternehmen mit Senderlayouts und vertonte weit mehr als 300 Werbespots. Daneben ist Giovanni Vindigni ebenfalls bis dato für die Gamesindustrie tätig und war u.a. in Produktionen wie Desperados, Breed, Transocean – The Shipping Company involviert. Sein Fachwissen und Praxiserfahrung gibt er als Dozent im Rahmen des Studiengangs Gameaudiointerfacedesign an der Popakademie B-W (University of Popular Music and Music Business) weiter, sowohl in den Bachelor- als auch Master-Studiengängen.

Zur Motivation des Forschungsprojektes: Derzeit befindet sich Giovanni Vindigni in der Endphase eines Postdoctoral Research an der renommierten University Cape Town, mit dem Fachschwerpunkt Management Studies/Marketing.

Motivation dieses Forschungsthemas begründet sich für Giovanni Vindigni darin, dass er in der Medienkreativindustrie sowohl zahlreiche ökonomischen Problemfelder im Hinblick der zu verzeichnenden Monetarisierungsmodelle, wie u.a. durch Gaming-On-Demand-Angebote als auch externe Einflüsse im Hinblick der Entwicklungen und Produktlebenszyklen erkennt.

Dr. Giovanni Vindigni, Ph.D.

Info: www.vindigni.de

www.gamemusic.de



Einfluss bestehender Kundenbewertungen und Kundenbewertungssystemen beim Online-Kauf von Gamern in Deutschland

Die forschungsethischen Regeln der Universität Cape Town verlangen von ihm, dass diese Forschung nicht Drittmittel finanziert ist. Ebenfalls besagen jene Auflagen, dass er keine personenbezogenen Daten speichern darf. Er darf daher leider von sich aus nicht mit Anreizen als Dank für eine Unterstützung Außenstehender werben.

Er wäre Ihnen aber mit einem sehr großen Dank verbunden, wenn Sie seinen Fragebogen zum u.g. Themenkomplex ausfüllen könnten. Dieses beansprucht ca. 12 Minuten Ihrer Zeit.

Umfrage zum Einfluss bestehender Kundenbewertungen und Kundenbewertungssystemen beim Online-Kauf von Gamern in Deutschland.

Zum Inhalt der Forschung: Die Forschung eruiert veränderte Bedingungen in der Medienwirtschaft, speziell in der Gameswirtschaft, wie sie indessen mittels Open-Innovation, Co-Creation, Prosumertum, veränderten Einflussfaktoren, etc. vorliegen. Zahlreiche Medienunternehmen, d.h. auch Gamedeveloper und Publisher, befinden sich hinsichtlich strategischer und operativer Marketingmaßnahmen gegenwärtig daher in einer eher labilen Situation.

Die Forschung wird international als Buch erscheinen und jenem Industriezweig dementsprechende Lösungspotentiale aufzeigen.

Ebenfalls würde Dr. Giovanni Vindigni sich darüber sehr freuen, wenn Sie in Ihrem Umfeld auf diese Befragung aufmerksam machen würden. Seien Sie doch bitte so lieb und verteilen Sie den Fragebogen weiter. Sollten in diesem Zusammenhang Fragen bestehen, steht er Ihnen natürlich gern zur Verfügung.