

# UE Produktions- und Funktionsbereiche digitaler Medien: *GAMES*

Sponsoring

Dr. Jens-Martin Loebel



# Unterstützung

- einer Veranstaltung mit der Erwartung einer Gegenleistung
- Unterschied zur Spende
- Für Ihre Veranstaltung heißt das
  - Zielgruppe definieren, Machbarkeit prüfen, Risiken abschätzen

# Wie

- **gezielt**
- **Zielgruppe klären**
  - Welche Produkte verwende ich in meinem Event?
    - Wer stellt diese her?
  - Wo verortet sich mein Event thematisch?
    - Welche Firmen / Vereine / Organisationen sind in diesem Bereich tätig?
- **systematisch**
  - Kontaktdaten suchen, Google (Maps)
  - Branchensuche über Gelbe Seiten oder Google Maps:
    - „restaurants near Bayreuth“

# Was

- personelle Unterstützung
- Sachleistungen
  - Lebensmittel
  - Produkte
  - Werbematerial
- Geldleistungen

# Wer und Wo

## (Bayreuth und Umgebung)

- Bäckereien
  - **unverkaufte** Brötchen (wording!)
- Maisel's Brauerei – [http://www.maisel.com/kontakt/kontakt\\_9.html](http://www.maisel.com/kontakt/kontakt_9.html)
- Studentenwerk – <https://www.studentenwerk-oberfranken.de/startseite.html> – Herr Josef Tost
- Spieleveranstaltungen
  - Games Media – <http://www.gamesmedia.eu> – Ludwigstraße 7, 95444 Bayreuth
  - Game Developer: Upjers in Bamberg (Browser/mobile)
- Hersteller
  - Microsoft, Sony, White Pony
- Drittmittel als Spenden (ohne Gegenleistung!)
  - immer Drittmittelanzeige
  - entweder Spende oder Werbeleistung
    - Betrag oder Sachspende

# Presse-/Sponsoringmappen

- gliedern den Event, geben Zusammenfassung über Inhalt, Ablauf und **Zielgruppe**
- stellen **glaubwürdig** Ihre Botschaft dar
- erklären Vorteile für den Sponsor
- geben dem Sponsor Überblick auf Gegenleistungen / Benefits
- regeln das Sponsoringverhältnis

# The Road So Far

- Sponsoren identifizieren
- Sponsoren ansprechen
- Sponsor überzeugen
- Kontakte pflegen (auch nach der Veranstaltung!)