

Digital Life: Der Konsument wird anspruchsvoller

26.04.2010, 15:50 | Handel, Wirtschaft, Finanzen, Banken & Versicherungen

Pressemitteilung von: *11 Prozent Communication*

Presseagentur: *11 Prozent Communication*



Jeder Vierte Internetkonsument nutzt mobil das Internet. Dabei geht jeder Fünfte mit tragbaren Computern online. Die Zahlen unterstreichen den enormen Wandel der Gesellschaft hin zum digitalen Leben. Neue Errungenschaften wie das iPad machen es dem Konsumenten leicht, immer und überall Informationen abzurufen und seinen Interessen nachzugehen. Auf der Consumer Content Conference werden verschiedenen Themen wie „Cloud Computing“, „Vernetzte Social Plattformen“, „Tablet PCs“ und „3D TV Animation & WebTV Future“ in diversen Panels vorgestellt und diskutiert. Die Conference findet am 17. August 2010 in Köln statt - einen Tag vor der gamescom und parallel zum App Day, der ebenfalls von 11 Prozent Communication veranstaltet wird und speziell Applikationsentwicklungen auf mobilen Endgeräte thematisiert. Die B2B-Conference stellt dabei den Konsumenten und sein Verhalten in den Mittelpunkt.

25 Prozent der Internetnutzer surfen laut dem Marktforschungsinstitut „Aris“ mobil im weltweiten Datennetz. Dabei geht jeder Fünfte mit tragbaren Computern und jeder Zehnte per Handy online. Bitkom stellt zudem für dieses Jahr in Deutschland die Prognose, dass mehr als 20 Millionen mobile Internet-Endgeräte verkauft werden. Digital Media & Entertainment boomen.

Fragen und Antworten zu folgenden und weiteren Themen rund um den Konsumenten und sein Verhalten werden Top-Referenten in verschiedenen Diskussionsrunden auf der Consumer Content Conference am 17. August 2010 in Köln geben:

- „Cloud Computing“ - Die unabhängige digitale Welt von morgen
- Synergien sinnvoll nutzen: Social Gaming & Cloud Computing
- Vernetzte Plattformen: Ausbau der Unique Selling Proposition
- Tablet PCs – revolutionieren sie den Paid Content Bereich?
- Der POS von heute im digital Entertainment: eBooks,
- Online Videotheken, In-Video-Shopping
- Automobil wird zu autoMOBILE – Cockpit-Computer & Co.
- Consumer Free and Paid Content - wie sind sie im Medienmix einsetzbar?
- Der Konsument wird anspruchsvoller: 3D Animationen & Vernetzung zu TV

Der Handel, Marken, Medien, die Entertainment- Industrie, Agenturen und die Werbe-Branche können sich über digitale Inhalte informieren und die für sich besten Ansätze in ihre tägliche Arbeitswelt integrieren.

Parallel zur Consumer Content Conference findet zeitgleich der App Day statt. Aufgrund des großen Interesses an Applikationsentwicklungen, haben sich die Organisatoren der M-Days dazu entschieden, speziell für die Entwickler von

Anwendungen und Applikationen sowie die Hersteller mobiler Endgeräte und der Telekommunikation, ein Forum des Austausches zu schaffen. Interessenten, die sich gerne eine Applikation entwickeln lassen würden, können sich zudem dort informieren und Kontakte im Speed-Meeting aufbauen. Der App Day ist ausschließlich von Sponsoren finanziert.

Die Auswahl der geeigneten Beiträge ist aktuell noch nicht abgeschlossen. Für alle Interessenten, die einen Beitrag zu einem der vorgestellten Themen der Consumer Content Conference liefern wollen, gibt es die Möglichkeit, bis Ende April ein Call for Papers unter f.kratzer@11prozent.de einzureichen. Programminhalte können unter www.consumer-content.com abgerufen werden.

Portrait

11 Prozent - Communication mit Sitz in Erding hat sich als neutrale Kommunikationsplattform zwischen Marken- und Medienwelt und der mobilen und digitalen Entertainment-Welt etabliert. Die Agentur berät und beliefert Unternehmen mit detaillierten und umfangreichen Informationen über den eGame- und Mobile-Markt. Hinzu kommt die Durchführung von Veranstaltungen zu diesen Themenfeldern (www.m-days.com, www.mobile-national-days.com, www.app-days.com, www.consumer-content.com). Weitere Kompetenzen von 11 Prozent Communication beinhalten den PR-Sektor und die Herausgabe der GFM Nachrichten (www.gfm-nachrichten.de) für die Bereiche Mobile, eGames, IPTV und Social Media.

News-ID: 422036 • Views: 950 (Stand: 28.04.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/422036/Digital-Life-Der-Konsument-wird-anspruchsvoller.html>