

		Altsam		Eskei		Syndsk	
WÜG	wissen über Gamification	- kannte den Begriff - hatte aber falsche Vorstellung davon	- kannte den Begriff NICHT - kannte aber die Mechaniken dahinter - Twitch treibt es auf die Spitze (Social Dilemma Doku)	- kannte den Begriff NICHT - kannte aber die Mechaniken dahinter - spielt selbst gerne Videospiele			
MIG	Musikindustrie verdient Geld	- Streaming (Spotify, YouTube, ...) - Musik Rechte verkaufen an Verbrände - Live Auftritte - Support Networks (Patreon) - Musik an Konsumenten verkaufen - Livestreaming (Personen Zahlen für Musikwünsche, prio request)	- Live Auftritte - Produktion - Master Rechte (Label) -> Lizenzpreise (verkauf oder Stream) - Publishing Rechte (Urheberrecht Melodie, Text, etc) -> u.A. von Gema - Merchandise - Influencermarketing - Twitch Bits und Subs	- Live Gigs (Ticket Verkäufe) - Bookings (Hochzeiten, Feiern, etc) - eigene Musik Streaming - Merch - Spenden - twitch Bits und Subs			
- RY	Renabilität	- Streaming erst ab bestimmter Größe renabel (6AUD / 1000 Streams)	- Live Auftritte ist der größte Teil	- Streaming erst ab bestimmter Reichweite lukrativ			
- KV	Kundenvorteile bei Revenuestreams	- Support Networks: - Early Access von Musik - Backstage Updates - more personal Experience mit dem Künstler	- Twitch Subs bekommen Musik / Remixe vom Künstler im Discord geschenkt				
WZ	Wichtigste Zielgruppe	- abhängig von der Größe - für kleine Musiker sind es Personen mit denen man in direktem Kontakt stehen kann - Fans die Interesse Zeigen, sich engagieren - die "Die-Hard" Fans die immer da sind - konstante subscriber	- 18 bis 35 (gehen in Clubs Festivals) - "Die-Hard" Fans sind Multiplikatoren die für einen kostenlos werben - Künstler will von tausenden gefeiert werden, wichtiger ist aber Fanbase finden - für die breite Masse braucht man "leicht verdaubaren Content" - "leicht verdaubarer content" != "cooler Content" - Materia ist mittlerweile sehr groß, aber hat die Die-Hards als Multiplikatoren genutzt - auf Augenhöhe, freundschaftlich, man kennt sich - nicht nur das Gefühl vermitteln sondern wirklich als Teil der Community ansehen - Fragen beantworten	- wichtiger treue Fans zu haben als Viele			
UT	Umgangston	- freundschaftlich, reliable, per "Du"	- discord	- kumpelhaft, locker, cool (wie ein Klichschee Künstler)			
- UA	Umgang allgemein	- personen mit einbeziehen ins Leben des Künstlers - best community on Twitch - community unterhält sich auch untereinander (kein Eingriff nötig)	- discord - social (insta, twitter, facebook, youtube, soundcloud) - facebook messenger bots - Mailchimp email Newsletter - discord ist meist genutztester Kanal (commitment sehr hoch wenn man sich anmeldet) - andere Messenger kaum genutzt (keine Bots)	- social media - Discord			
KK	Kommunikationskanäle	- discord (insta, twitter) - discord - twitch email an alle subs - mail newsletter liste - discord ist am wichtigsten	- discord - facebook messenger bots - Mailchimp email Newsletter - discord ist meist genutztester Kanal (commitment sehr hoch wenn man sich anmeldet) - andere Messenger kaum genutzt (keine Bots)				
- WK	wichtigkeit der Kanäle	- discord ist am wichtigsten	- discord sehr aufwendig - postet regelmäßig - feedback zum Stream - instagram streuung zu hoch	- Discord und instagram am wichtigsten			
- KN	Kanalnutzung	- discord channels in denen User Dinge über sich selbst teilen geben können - eigenen Kunst, Bilder von Haustieren, Essen, etc - Künstler selbst beteiligt sich in diesen Channel an Diskussion	- discord sehr aufwendig - postet regelmäßig - feedback zum Stream - instagram streuung zu hoch	- Discord Channels abhängig von Rollen - Channels extra für VIPs, Mods, Subs			
AZ	allgemeine / aktuelle Kampagnenziele	- Revenue generieren durch subs - mehr follower auf Streaming Diensten (Spotify) - Discord Follower aufbauen	- Subs - Merch - allgemeines comecden mit Fans - subs geben Rabattcodes im Merchandise shop - je nach Anzahl subs bis zu 100% discount - shoutouts einmal im Monat - bekommen Musik / Remixe vom Künstler im Discord geschenkt	- Einnahmen durch Donations, Bits und Subs - mehr Twitch Zuschauer			
- AZM	AZ Mechaniken	- Rev - subbathon (jeder sub verlängert den Stream) - goal definition (wenn x subs, dann y aktion; zB komischer Tanz etc) - mehr Follower - release Party (Stream zur exakten Zeit wenn Musik released ist) - Discord - discord link im chat alle 30 minuten (bot) - zu passender Zeit im Stream erwähnen (viewer spielt auch musik -> DC Channel)	- Subs - Merch - allgemeines comecden mit Fans - subs geben Rabattcodes im Merchandise shop - je nach Anzahl subs bis zu 100% discount - shoutouts einmal im Monat - bekommen Musik / Remixe vom Künstler im Discord geschenkt	- Alerts - Goals - Songwünsche in den Channelpoints			
NZ	neue Ziele	Merchandise verkaufen	Discord	Discord			
- NZM	NZ Mechaniken	- Alerts im Stream wenn jemand etwas kauft		Alert im Stream bei Discord join			
WT	wichtig für Twitch Streams	- gutes Mod Team im Stream	- Twitch viel mehr kommunikation erwartet (chat, cheer, subs, alerts, etc) - als Streamer auf chat reagieren oder Blobsim machen -> desto mehr zuschauer - Facebook Live nur Musik hören - nicht die Viewzahlen sind wichtig sondern die interaktion im chat - je größer das Feedback des Streamers ist (Achievement) desto interaktiver ist die community - sub geschenkt bekommen -> subb danach vermutlich wieder um vorteile nicht zu verli - braucht starkes selbstvertrauen um das nicht zu tun	- Zuschauer konstant unterhalten - Auf Chat reagieren			
- WG	wichtig über gamification	- channel point rewards - aber auch ein paar richtig schwere (Punkte sparen) - Neid im Stream wenn jemand sieht dass jemand anderes etwas bereits geschafft hat - Leaderboards (gifted subs, bits) - Alerts!! - Text to Speech	- VIP Badges an die aktivsten Zuschauer vergeben				
- HTG	How to Grow	- Networking mit anderen Streamern - Raiden und geraidet werden	- Die-Hard Fans machen kostenlos werbung	- Community zu anderen Streamer aufbauen und Raiden - Traffic von anderen Plattformen zu Twitch leiten (instagram)			