

# Dokumentation Externkommunikation

---

## Welche Maßnahmen wurden in welchem Umfang gesetzt

---

### Puls4 Gamechangers

Wir hatten das Glück, dass wir von Puls4 zum Gamechangers Event eingeladen wurden. Dies kam durch eine Kooperation mit dem ARS-Electonica zustande. Wir durften im Zuge dieser Veranstaltung unser Projekt präsentieren.

### Erstellen eines Promo-Videos

Da die Möglichkeit bestand mit einem Video in der Werbekampagne von Puls4 gefeatured zu werden, haben wir vor dem Event ein solches erstellt. Leider bekamen wir keine Informationen, ob dieses Video in irgendeiner Art verwendet wurde. Es wird aber nach dem offiziellen Launch auf unserer Youtube Seite erscheinen.

### Projekt-Website

Zu einem guten Gesamtbild gehört natürlich auch eine Projekt-Informationssseite. Diese wurde bereits Anfang des Jahres erstellt und ist seit dem unter [www.out-of-tune.org](http://www.out-of-tune.org) zu erreichen.

### Twitter Posts

Um die Reichweite des Projekts zu erhöhen, haben wir auch eine Twitter-Page eingerichtet. Dort konnte man immer wieder Updates zum Projekt und auch einige spannende Bilder sehen.

### Netidee Blog

Auch Blog-Posts wurden im Zuge des Projekts verfasst. Bei diesen ging es meistens um die neuesten Features. Sowohl Twitter als auch der NetideeBlog wurde auf unserer Website verlinkt.

### Spotify Eintrag

Zum Schluss des Projekts wurde out-of-tune bei Spotify eingereicht. Spotify featured Projekte, die ihre API verwenden auf ihrer Developer-Page.

### Reddit

Um auch die Webdev-Enthuastisten auf unser Projekt aufmerksam zu machen, wurde das Projekt auf dem Webdev-Subreddit geteilt.

## Bewertung Aufwand / Nutzen

---

### Puls4 Gamechangers

Der Aufwand zur Vorbereitung auf das Event war schon sehr groß. Es hat uns aber sehr gut gefallen. Zudem

konnten wir das Projekt durch die Bühnenpräsenz einer Menge von Leuten näher bringen und auch das positive Feedback, das wir bekommen haben hat uns in unserem Vorhaben bestärkt. Wer die Chance bekommt sein Projekt auf einer großen Bühne zu präsentieren sollte diese auf jeden Fall nutzen. Es hat dem Projekt aber auch uns auf persönlicher Ebene sehr weitergeholfen.

## **Erstellen eines Promo-Videos**

Auch das Promo-Video war mit einigem Aufwand verbunden. Leider hat es sich bis jetzt noch nicht bezahlt gemacht. Da wir es aber selbst erst veröffentlichen, könnte es doch noch einen positiven Effekt erzielen.

## **Projekt-Website**

Die Projekt-Website war für uns ein klares Muss. Wir sind der Meinung, dass man im Web eine eigene Präsenz haben sollte. Auch bei Präsentationen hilft es auf eine Website verweisen zu können, damit sich die Zuseher im Nachhinein Informationen einholen können. Wir haben dabei den Aufwand relativ gering gehalten. Im Nachhinein, hätte sich wohl ein etwas höherer Aufwand ausgezahlt, vor allem was SEO betrifft, um das Projekt so sichtbar wie möglich zu machen.

## **Twitter Posts**

Wir haben versucht mit der Plattform Twitter ein wenig Aufmerksamkeit zu generieren. Jedoch muss man anfänglich wohl ein bisschen Geld in Werbung investieren um auch größere Wellen schlagen zu können. Da uns die technische Umsetzung wichtiger als das Marketing war, haben wir diesen Schritt nicht gemacht und lediglich versucht eine organische Reichweite zu erzielen.

## **Netidee Blog**

Der Netidee Blog war bekanntlich verpflichtend, doch wir sind der Meinung dass auch dieser einen erheblichen Teil zur Verbreitung und zum Image des Projekts beigetragen hat. Außerdem hat dieser eine bessere SEO und somit war der Blog die erste Anlaufstelle für diejenigen, die nach "out-of-tune" auf Google suchten.

## **Spotify Eintrag**

Der Effekt vom Spotify Eintrag ist uns noch nicht bekannt, es war jedoch nicht sehr aufwändig den Antrag dafür zu stellen.

## **Reddit**

Auch bei Reddit wird sich erst herausstellen, ob wir damit potentielle Contributor gewinnen konnten. Machen kann es trotzdem, da es ja so gut wie keine Zeit in Anspruch nimmt.

## **Lessons Learned / Empfehlungen für andere Projekte**

---

Für uns war das Puls4 Gamechanger Festival eines der Highlights des Projekts. Wenn man also die Möglichkeit auf eine Bühne hat, sollte man diese auf jeden Fall nutzen. Die Präsenz bei solchen Events ist einerseits gut um Aufmerksamkeit für das Projekt zu generieren, andererseits ist es auch eine gute Möglichkeit Kontakte für die Zukunft zu knüpfen. Auch lokale Events tragen einen wesentlichen Teil zur

Sichtbarkeit des Projekts bei.

Zudem sollte man sich gleich am Anfang des Projekts um eine gute Webpräsenz kümmern. Wir haben zwar eine gleich am Anfang eine Website erstellt, doch das SEO dieser hielt ein wenig zu Wünschen übrig. Also möchte wir allen ans Herz legen, sich gleich am Anfang um diese Sachen zu kümmern.

Wenn man auf Social-Media eine hohe Reichweite erzielen möchte, ist es wichtig regelmäßig qualitativ hochwertigen Content produzieren zu können. Dies war bei uns nicht immer so leicht. Zudem sollte man auch ein bisschen Geld für Werbung über haben um die Plattformen auch richtig ausnützen zu können.