

# Wiesbaden am Computer erleben



Wiesbaden am Computer erleben

Kontaktpersonen: Dominik Thüsing, Marvin Gabler

Adresse: Werner- Hilpert- Str. 22, 65197 Wiesbaden

E-Mail [leonardo@dominik-thuesing.de](mailto:leonardo@dominik-thuesing.de)

Homepage [www.erlebe-wiesbaden.de](http://www.erlebe-wiesbaden.de)

Tel. 06119467074 / 01742458851

## **Inhaltsübersicht:**

1.	Was ist „Wiesbaden am Computer erleben“	S. 03
2.	Die Zielgruppen des Sponsors	S. 04
3.	Zielsetzungen	S. 05
4.	Produktdefinition	S. 05
5.	Sponsoring	S.05
6.	Werberechte	
	Hauptsponsor	S. 06
	2. Sponsor	S. 06
	Offizieller Partner	S. 07

## 1. Was ist „Wiesbaden am Computer erleben“ ?

**Über uns:** Wir gehen in die 8 Klasse zwei verschiedener Gymnasien in Wiesbaden.

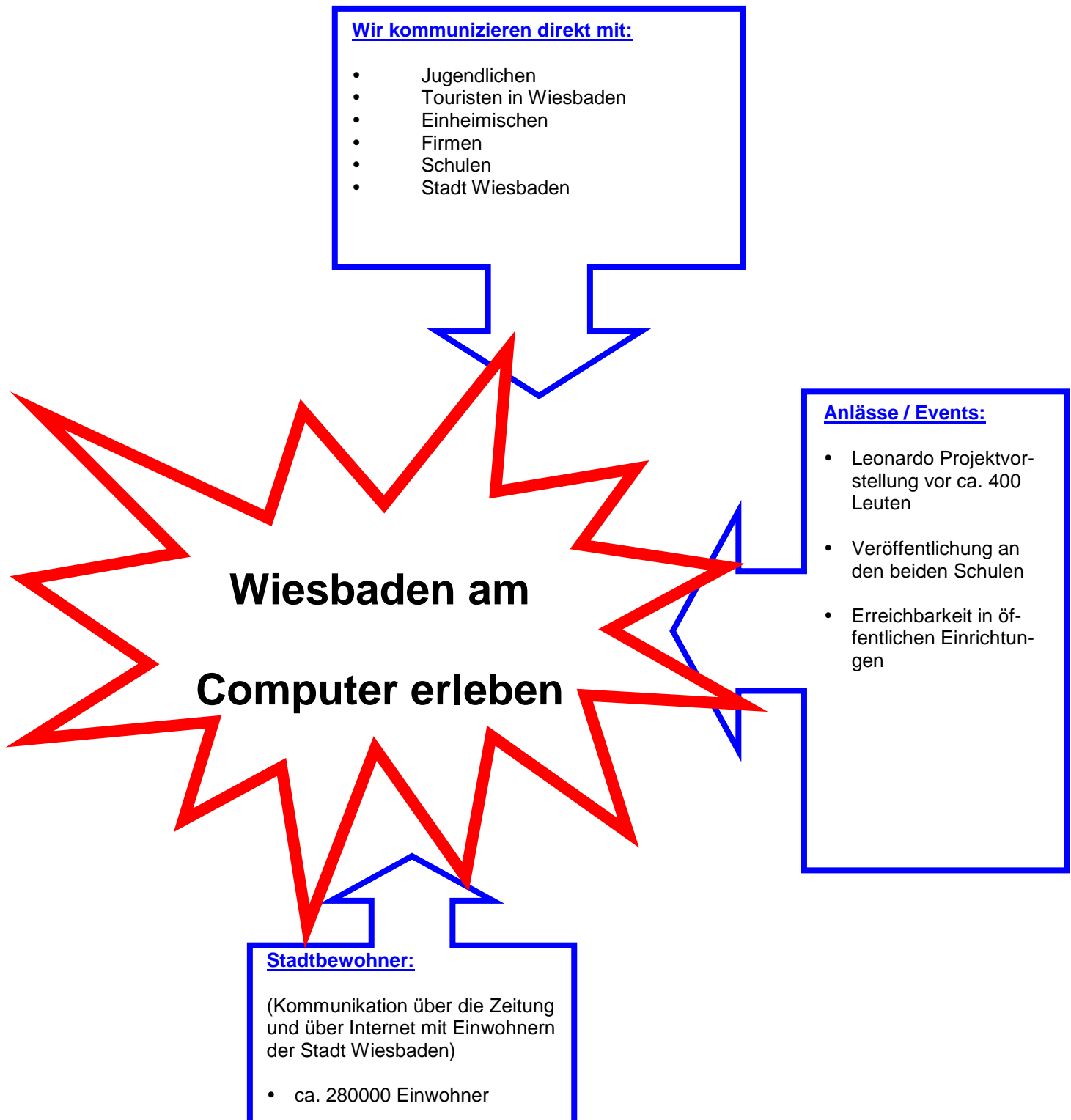
**Die Idee:** Als wir, vor 3 Monaten, am **Austausch mit Montreux**, einer Partnerstadt von Wiesbaden in der französischen Schweiz, teilgenommen haben, sollten wir von der Schule aus **ein Projekt in Zweiergruppen** mit unseren Austauschschülern erarbeiten, in dem wir den Schweizern Wiesbaden näher bringen sollten. Wir haben uns überlegt, ein **Programm zu schreiben**; auf Deutsch und Französisch. In diesem geht es darum, ein **Quiz und eine Bewertung** über den Austausch und Wiesbaden zu machen.

**Das Projekt:** Diese Idee (siehe oben) haben wir beibehalten und haben das Programm sehr viel erweitert: wir haben unser Werk auf **4 Sprachen** (deutsch, englisch, französisch, chinesisch) ausgebaut. Das Quiz und die Bewertung haben wir verfeinert und selbstverständlich auch noch ein paar weitere Fragen eingebaut.

Des Weiteren kann man nun **Wissenswertes über Wiesbaden** erfahren und sich durch **viele hundert Bilder** einen Überblick verschaffen.

Außerdem können Besucher sich über **aktuelle Veranstaltungen, Ausgelmöglichkeiten usw.** informieren.

## 2. Die Zielgruppen des Partners/Sponsors:



### 3. Zielsetzungen

Da sich kaum ein Alleinsponsor finden lässt, definiert der Das Projekt seine Ziele wie folgt:

- Gesucht werden Sponsoren, die sich mit den **Aufgaben und Zielsetzungen** des Projekts identifizieren können und davon profitieren möchten.
- Voraussetzung für eine optimale Zusammenarbeit ist die Vereinbarung beider Parteien auf ein **individuelle Vertragsdauer**

### 4. Produktdefinition

Von entscheidender Bedeutung auf dem Weg zu einer erfolgreichen Vermarktung des Projekts ist die Tatsache, dass ein erfolgreiches Sponsoring nur auf der Basis von **Leistung und Gegenleistung** funktionieren kann.

Das „Produkt“ des Projekts lässt sich wie folgt definieren:

Als Gegenwert für sein finanzielles Engagement erhält der Sponsor eine Plattform, die es ihm ermöglicht, seine Botschaften publikumsgerecht zu vermarkten.:

1. Banner auf den Webseiten des Projekts
2. Erwähnung des Sponsors auf allen Veranstaltungen des Projekts
3. Logo und Name des Sponsors auf Ausweisen und Werbeträgern des Projekts

### 5. Sponsoring

Die **Qualität des Produktes** ist von zentraler Bedeutung.

Konkret bedeutet dies:

**Das Projekt hat verschiedene Kategorien definiert, die auf einen Blick deutlich machen, für welche Leistungen der Sponsor welche Gegenleistungen erhält.**

Der potentielle Geldgeber kann in doppelter Hinsicht davon profitieren. Erstens, weil auf diese Weise eine Lösung gefunden werden kann, die seinen Wünschen entspricht. Und zweitens, weil er von allem Anfang an die Gewähr hat, dass sich seine Investition bezahlt macht.

Das Sponsoring-Modell des Projekts sieht im Wesentlichen die folgenden **Kategorien** vor:

- Offizieller Partner € 100,-
- 2. Sponsor € 200,-
- Hauptsponsor € 300,-

## 6. Werberechte

### Der Hauptsponsor

**hat das Recht, Werbung mit dem Wortlaut „Hauptsponsor des Leonardo Projekts „Wiesbaden am Computer erleben“ in eigener Sache zu betreiben**

**Logo auf allen vom Projekt produzierten Programmen und Werbeträgern, z.B.**

- *Banner, Links, Ausweise usw.*

**Homepage des Projekts, z.B.**

- *Bannerwerbung auf allen Seiten*

**Spezielle Rechte**

- *Verteilung von Flyern des Sponsors,*

**Einladung und Gratiseintritt zu speziellen Anlässen, z.B.**

- *Leonardo- Projektvorstellung, Veröffentlichung in Schulen*

⇒ **Leistung**

*Der Hauptsponsor ist bereit, die Bemühungen des Projekts mit einem Beitrag von € 300,- zu unterstützen.*

⇒ **Vertragsdauer**

*individuell*

### Der 2. Sponsor

**hat das Recht, Werbung mit dem Wortlaut „2. Sponsor des Leonardo Projekts „Wiesbaden am Computer erleben“ in eigener Sache zu betreiben**

**Logo auf allen vom Projekt produzierten Programmen und Werbeträgern, z.B.**

- *Banner, Links, Ausweise usw.*

**Einladung und Gratiseintritt zu speziellen Anlässen, z.B.**

- *Leonardo- Projektvorstellung, Veröffentlichung in Schulen*

⇒ **Leistung**

*Der 2. Sponsor ist bereit, die Bemühungen des Projekts mit einem Beitrag von € 200,- zu unterstützen.*

⇒ **Vertragsdauer**

*Individuell*

## **Der Offizielle Partner**

**hat das Recht, Werbung mit dem Wortlaut „Offizieller Partner des Leonardo Projekts „Wiesbaden am Computer erleben“ in eigener Sache zu betreiben**

**Logo auf allen vom Projekt produzierten Programmen, z.B.**

- *Banner, Links.*

⇒ **Leistung**

*Der offizielle Partner ist bereit, die Bemühungen des Projekts mit einem Beitrag von € 100,- zu unterstützen.*

⇒ **Vertragsdauer**

*individuell*