



GRYWALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych

Paweł Tkaczyk

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"GRYWALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych"

Jest to lista błędów znalezionych po opublikowaniu książki, zgłoszonych i zaakceptowanych przez naszą redakcję. Pragniemy, aby nasze publikacje były wiarygodne i spełniały Twoje oczekiwania. Zapoznaj się z poniższą listą. Jeśli masz dodatkowe zastrzeżenia, możesz je zgłosić pod adresem

<https://sensus.pl/user/erraty>

Strona	Linia	Jest	Powinno
137	28	Podejście to zakłada, że jeśli konsument tylko wie o marce, wie wystarczająco wiele, to już wystarczy, by go przekonać do zakupu.	Podejście to zakłada, że jeśli konsument tylko wie o marce, to wie już wystarczająco wiele, by go przekonać do zakupu.