

Future Zone Summit. Gamification als Weltenretter

Spielmekanismen zur Problemlösung komplexer Zusammenhänge im Digitalen Zeitalter

Ein gemeinsames Workshop-Event von Mediennetzwerk.NRW, CREATIVE.NRW, Stadt Köln und HMR International, in Kooperation mit Mediengründerzentrum NRW, Cologne Game Lab, Engage.NRW, SAE Institute und IHK Köln, in Medienpartnerschaft mit WIRED

Donnerstag, 1. Juni 2017 von 10.00 – 17.00 Uhr
Camphausen-Saal, IHK Köln, Unter Sachsenhausen 10-26, 50667 Köln

Computerspiele fesseln weltweit Millionen von Menschen und generieren Umsätze in Milliardenhöhe. Die Erfolgsstrategien dieser millionenfach verkauften Games können aber ebenfalls genutzt werden, um Ziele in sozialen und wirtschaftlichen Zusammenhängen zu erreichen. Bislang eher im Werbe- und Unterhaltungsbereich als Mittel der Kundenbindung eingesetzt, findet Gamification mit dem Einsatz spieltypischer Elemente nun auch zunehmend und erfolgreich Anwendung in Bereichen wie Industrie 4.0, Wirtschaft, Wissenschaft, Gesundheit, Ökologie und Nachhaltigkeit sowie im Schul- und Ausbildungssystem. Ziel des Workshop-Events ist es durch Keynotes und Praxisbeispiele aufzuzeigen, wie Unternehmen, Organisationen und Wissenschaften vom Game-Design-Thinking profitieren können, um Benutzermotivation, Lernerfolg, Kundenbindung, Datenqualität oder Rentabilität relevant und messbar zu verbessern. Darüber hinaus soll das Workshop-Event eine Plattform bieten, auf der Inhaltesschaffende, Spieleentwickler, Wirtschaftsvertreter und kreative Technologen sowie Forscher und Designer von Games-Content zusammenkommen, sich über die Potentiale von Gamification zu informieren und auszutauschen.

Zusätzlich sind alle Teilnehmer eingeladen, in der Future-Lounge eigene persönliche Erfahrungen mit neuen digitalen Technologien und Anwendungen, wie z.B. mit Virtual Reality, zu sammeln.

Moderation: **Odile Limpach**, Professorin Game Economics and Entrepreneurship, Cologne Game Lab, Köln

10.00 – 10.15 Uhr, Begrüßung

10.15 – 11.00 Uhr, Keynote

The Future of Work is Play – Gamification in Theory and Practice

Kiko Pautasso, Managing Partner, &samhoud, Köln/Utrecht

11.00 – 11.45 Uhr, Case Study

Gamification: How to Use Game Design Concepts and Techniques to Achieve Meaningful Results

Pete Jenkins, Founder, GAMIFICATION+ LTD, Brighton

11.45 – 12.15 Uhr, Kaffeepause

12.15 – 13.00 Uhr, Case Study

Gamification in Automotive Communications

Matthias Schäfer, CCO, Interone, Hamburg

13.00 – 14.00 Uhr, Mittagspause

14.00 – 14.30 Uhr, Best Practice

Serious Fun – Mit Gamification spielerisch Geschäftsziele erreichen

Stefan Kreutzer, Business Development Manager, remote control productions, München

14.30 – 15.30 Uhr, Kurzpräsentationen

Was geht bei uns? Nachhaltige Projekte aus der Region

Linda Kruse, Game Designer & Co-Founder, The Good Evil, Köln

Zein Okko, Narrative Designer & Co-Founder, Goodwolf Studio, Köln

Wolfgang Schmitz, Geschäftsführer & Designer, Ahoiii Entertainment, Köln

15.30 – 16.00 Uhr, Kaffeepause

16.00 – 17.00 Uhr, Abschlusspanel

Was geht bei uns? Die Potentiale von Gamification am Standort

Prof. Dr. Gundolf Freyermuth, Direktor, Cologne Game Lab, TH Köln

Ayten Pekerman, International Market Communications, Deutsche Telekom, Bonn

Thorsten Unger, Partner, Wegesrand, Düsseldorf

Stefanie Waschk, Projektleiterin, Engage.NRW, Mülheim an der Ruhr

et al.