

23.02.2016

Kooperation

GamifyConference 2016

Am 23. Februar 2016 findet die von der vbw - Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V. getragene GamifyConference statt. Sie zeigt, wie Sie Gamification und Serious Games in Ihrem Unternehmen einsetzen können. Aktuelle Fallbeispiele und Best Practices geben einen Einblick in die messbare Wirksamkeit dieser Bereiche für Businessziele. So informieren wir Sie mit unserem Co-Veranstalter GAMIFY now! sowie unseren Partnern Games Bavaria Munich e. V. und GAME - Bundesverband der deutschen Games-Branche e. V., wie Sie neueste Erkenntnisse der Neurowissenschaften, Psychologie und Game-Design-Thinking nutzen können, um Kunden zu begeistern, Mitarbeiter zu motivieren und Wissen zu vermitteln.

Aus der Praxiswelt der Gamer berichten Sebastian Bender, Geschäftsführer Wolpertinger Games UG, Dr. Bernhard Doll, Geschäftsführer Orange Hills GmbH, Clemens Hochreiter, Geschäftsführer Reality Twist GmbH, Robin Kocaurek, Lead-Artist Klonk UG, Herbert Frick, Geschäftsführer Ranj Serious Games GmbH. Es geht um Game-based Training für Preis- und Vertragsverhandlungen, um Gamification in der Intralogistik und letztlich um das Spiel in der Realität.

Zu Beginn dieses Kongresses wird vbw Hauptgeschäftsführer Bertram Brossardt die Gäste begrüßen und Franz Josef Pschierer MdL, Staatssekretär, Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie, wird in seinem Schlusswort einen Ausblick geben.

Eine Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch bieten die Aussteller im Foyer des hbw ConferenceCenters.

Programm

13:00 Begrüßung	Bertram Brossardt Hauptgeschäftsführer, vbw - Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V., München
13:15 Kickoff: Gamification und Serious Games im Einsatz bei Wirtschaft und Life Sciences	Hendrik Lesser Geschäftsführer, GAMIFY now!, München
13:30 Ein Kinderspiel: Anleihen für juristische Einwilligungskonzepte aus Spielideen	Prof. Dr. Dirk Heckmann Inhaber des Lehrstuhls für Öffentliches Recht, Sicherheitsrecht und Internetrecht, Universität Passau, Passau
13:45 Aus Spiel wird Ernst: Weitreichende Entwicklungspotenziale von Serious Games	Prof. Dr. Jochen Koubek Professur für Digitale Medien, Universität Bayreuth, Bayreuth
14:00 Digitaler Wandel - Chancen und Risiken spielerisch begreifen	Ronald Kaiser stellvertretender Landesvorsitzender des CSUnet, CSUnet, München
14:15 Pause mit kleinem Imbiss und Gelegenheit zum Ausstellungsbesuch	
14:45 Spielend besser verhandeln - Game-based Training für Preis- und Vertragsverhandlungen	Sebastian Bender Geschäftsführer, Wolpertinger Games UG, München

- | | | |
|-------|--|---|
| 15:00 | Entwicklung innovativer Produkte und Geschäftsmodelle nach Prinzipien von "Serious Gaming" | Dr. Bernhard Doll
Geschäftsführer, Orange Hills GmbH, München
Thorsten Lambertus
Fraunhofer Venture, München |
| 15:15 | Einführung von langzeitarbeitslosen Jugendlichen in die Technik-Branche auf praktische Art durch Spielen | Herbert Frick
Geschäftsführer, Ranj Serious Games GmbH, Hamburg |
| 15:30 | Pause mit kleinem Imbiss und Gelegenheit zum Ausstellungsbesuch | |
| 16:00 | Sprechling die gleiche Language: Entwicklung einer effizienten Kommunikation zwischen Studio und Kunden | Robin Kocaurek
Lead-Artist, Klunk UG, München |
| 16:15 | Spielerisch sicher erfolgreich beraten | Raimund Bernhardt
Project Consultant, Core-Competence GmbH, Unterföhring
Alexander Münzberg
Director Solutions, Core-Competence GmbH, Unterföhring |
| 16:30 | Gamification in der Intra-logistik | Markus Klevers
Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Lehrstuhl Fördertechnik Materialfluss Logistik an der Technischen Universität München, München |
| 16:45 | Das Spiel mit der Realität | Clemens Hochreiter
Geschäftsführer, Reality Twist GmbH, München |
| 17:00 | Schlusswort | Franz Josef Pschierer, MdL
Staatssekretär, Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie, München |
| 17:15 | Get-together in der Ausstellungs-Area | |