

Kunden und Mitarbeiter aktivieren: digitales Gaming in Unternehmen

Wie setzen Unternehmen Serious Games erfolgreich ein?

TERMIN: Dienstag 31. Mai 2016
18.30 – 21.30 Uhr

Ort: Volkswagen Digital:Lab
Stralauer Allee 7, 10245 Berlin

Digitale Spiele können mehr als Unterhaltung: auf mobilen Plattformen wie Smartphones oder Tablets lassen sich digitale Spielwelten effizient einsetzen. Die Anwendungspalette ist breit: Von der Serious Game Patientenapp zur Behandlung von Krankheiten bis zum spielbasierten Schulungssystem für Mitarbeiter sind die Möglichkeiten praktisch unbegrenzt. Durch neue technische Möglichkeiten wie soziale Spielmechanismen und die gerade aufkommende virtuelle Realität werden die Möglichkeiten enorm vielfältig. Ein guter Überblick über den Stand der technischen Entwicklung und eine genaue Abwägung von Chancen gegen Kosten ist für den erfolgreichen Einsatz von Serious Games und Gamification entscheidender denn je.

Grundlage zur Diskussion bieten folgende Fragen:

- Serious Games 2.0: Welche Chancen bietet die mobile Revolution für spielbasiertes Lernen? In welchen Branchen wird es wie am erfolgreichsten eingesetzt? Welche Plattformen, welche Kanäle?
- Die neue mobile Virtual Reality Welt als Gamechanger?
- Gamechanger Mobilität: Warum Serious Games und Gamification neu gedacht werden müssen
- Gamification: sind Serious Games jetzt überflüssig?

Moderation: Uke Bosse, Professor an der Mediadesign Hochschule Berlin im Studiengang Game Design (BSc) mit Schwerpunkten auf Interactive Storytelling, Level Design und Gamification

Eine Veranstaltung von



Gefördert vom



Mit freundlicher Unterstützung von



Partner der games.net-Initiative



games.net ROUNDTABLE

Programm

18.30 Uhr	Einlass
19.00 Uhr	Beginn der Veranstaltung
19.00 - 19.05 Uhr	Begrüßung durch Denise Anh-Dao Beyschlag (games.net berlinbrandenburg), Ina Göring (Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH) und Thorsten Unger (GAME Bundesverband e.V.)
19.05 - 19.15 Uhr	Vorstellung des Volkswagen Digital:Lab durch Stefan Gotthardt (Volkswagen Digital:Lab)
19.15 - 19.30 Uhr	Case Study "Roche Performers": Ralph Stock, (Serious Games Solutions) und Wiebke Bernhart (Roche Pharma AG)
19.30- 19.40 Uhr	Case Study "T.R.A.C.Y.": Prof. Thomas Bremer (Hochschule für Technik und Wirtschaft) und Kai Sostmann (Charité Berlin)
19.40- 19.55 Uhr	Case Study 1: „Lern Deutsch: mobiles Sprachlernspiel für das Goethe Institut“ Case Study 2: „Szenariobasiertes Training: Psychosoziale Gesundheit am Arbeitsplatz“ Jörg Hofstätter (OVOS)
19.55-20.05 Uhr	Case Study: "#berlindustry rocks." Prof. Thomas Langhanki und Nico Nowarra (Experimental Game)
20.05- 20.30 Uhr	Diskussion
20.30 - 21.30 Uhr	Get-Together
21.30 Uhr	Ende der Veranstaltung

Eine Veranstaltung von



Gefördert vom



Mit freundlicher Unterstützung von



Partner der games.net-Initiative

