

Gaming & Media

Programm

SPOBIS

SPONSOR^S Business Summit



Alle Informationen und Services finden Sie in der App!

21. August 2017
Congress-Centrum
Koelnmesse Nord

Liebe SPOBIS-Gäste,

in dieser Woche steht Köln ganz im Zeichen der digitalen Spielkultur. Und das zu Recht! Denn die Gaming-Branche wächst und wächst.

So erfreut sich auch der eSport immer größerer Beliebtheit. Eine wichtige Rolle spielt hier der klassische Sport. Die Branche kann die öffentliche Wahrnehmung des elektronischen Bruders erhöhen. Gleichzeitig eröffnet sich für alle ein großes wirtschaftliches Potenzial.

Allerdings steht der eSport auch vor offenen Fragen. So ist zu klären, ob er als Sport und als gemeinnützig anerkannt wird. Zentral ist zudem die Debatte über mögliche rundfunkrechtliche Lizenzpflichten für Streaming-Angebote. Ein Thema, das auch für andere Akteure der Sportmedienbranche von Bedeutung ist.

Die Politik kann diese Diskussionen begleiten. Wichtig ist uns, dass wir mit allen im Dialog stehen. Ich freue mich daher sehr, dass Sie den Weg zum SPOBIS Gaming & Media gefunden haben.



Martin Dörmann
Mitglied des Bundestags, medienpol. Sprecher, SPD

Medienäquivalenzwert

>1 Mio.



>80

Mediendienstleister



Gaming & Media

SPOBIS

SPONSOR® Business Summit



Social Media Follower

>8500



Referenten

+50



+76%

Entscheiderquote
(CEOs & Vorstände)



+7000
Teilnehmer



NEU

VIP-Dinner

Am Kongressabend lädt SPONSOR[®] ausgewählte Gäste zu einem besonderen Dinner ein, um in kleiner Runde den Austausch zwischen Veranstaltern, Partnern, ausgewählten Speakern und Teilnehmern zu intensivieren.

NETWORKING



Get-together

Networking auf allen Ebenen: Das Get-together auf dem SPOBIS Gaming & Media ist für die Branche unerlässlich. Nach Programmende heißt es: „Lass uns reden.“



Speed-Networking

Auf die Plätze, fertig - talk! Nutzen Sie erneut die Runden für überraschende Begegnungen, in 30 Minuten knüpfen Sie neue Kontakte. Limitierte Plätze: First come, first serve!



NEU

Showmatch

Erleben Sie internationale FIFA-Profis der Bundesligisten FC Schalke 04 und VfL Wolfsburg live und hautnah in Aktion. Und mit etwas Glück können auch Sie sich mit den Pro-Gamern messen.



Round Tables

Speziell auf Dialog ausgelegte Kongressformate wie Round Tables garantieren eine aktive Kontaktaufnahme mit Unternehmen und Experten aus Werbung, Gaming und Digitalisierung.

SPECIALS



NEU

Hackathon

Beim Hackathon in Kooperation mit Google und Youtube bekommen 40 Programmierer Aufgaben zum Thema Live-Streaming, woraus Lösungen für die Sportmedienbranche produziert werden.



NEU

Masterclasses

Branchenexperten geben einem kleinen Publikum mit konkreten Cases und spannenden Insights exklusive Informationen über ein Fachthema. Achtung: Die Anzahl der Teilnehmer ist begrenzt!

HACKATHON- PREMIERE:

Google, Youtube, FC Schalke 04 und Athletia Sports schaffen Innovationen fürs Sportbusiness!

Stellen Sie sich vor, es gäbe eine Software, die in Echtzeit aus einem Livestream eine Highlight-Zusammenfassung mit allen Toren und Höhepunkten generieren kann, völlig automatisiert. Oder eine App, mit der ein User zum Live-Kommentator eines Livestreams wird, der allen anderen Usern zur Verfügung steht.

Das wären echte Mehrwerte für Kunden und neue Vermarktungsplattformen zugleich. Warum machen wir es dann nicht? Machen wir doch:

beim Hackathon @SPOBIS Gaming & Media.

Beim kongressbegleitenden Event bekommen 40 Programmierer und Designer fünf verschiedene Aufgabenstellungen zum Thema Livestreaming, woraus neue, innovative Software-Lösungen für die Sportmedienbranche produziert werden.

Initiiert wurde der Hackathon von **Athletia Sports** und **Zlyde**, seinem Tochterunternehmen für Technologielösungen im Sportbusiness.



Youtube und **Google** konnten als Engineering Partner gewonnen werden. Das weltweit agierende Digitalunternehmen schickt mit **Chris Rhodes** (Software Engineer Youtube Gaming) aus den USA und **Elyse Bellamy** (Interaction Designer Google) zwei absolute Experten nach Köln, um die am Hackathon teilnehmenden IT-Profis anzuleiten und zu unterstützen und die Ergebnisse am Ende auch gemeinsam mit einer Jury zu bewerten.

Der Jury gehören der **FC Schalke 04**, vertreten durch **Moritz Beckers-Schwarz** (CEO FC Schalke 04 Arena Management und verantwortlich für die Unternehmensentwicklung), sowie **Andreas Heyden** (Geschäftsführer der Bundesliga-Tochter DFL Digital Sports) an.



Chris Rhodes
Youtube Gaming



Elyse Bellamy
Google



Moritz Beckers-Schwarz
FC Schalke 04



Andreas Heyden
DFL Digital Sports

Du bist leidenschaftlicher Programmierer oder beschäftigst dich intensiv mit Interaction Design?

Und du wolltest ohnehin schon immer mal mit einem der führenden Software-Entwickler aus dem Silicon Valley zusammenarbeiten – an einem innovativen Sportprodukt? Dann bewirb dich [hier](#) für den Hackathon im Rahmen des SPOBIS Gaming & Media.

Interessierte beantworten innerhalb der Meetup Group drei Fragen zu ihrem beruflichen Background, ihrer Qualifikation und warum sie am Hackathon teilnehmen möchten. Anschließend wählt die Jury bis zu 40 Programmierer und Designer daraus aus.

HINTERGRUND

Unser „neuer“ SPOBIS Gaming & Media

Die SPOBIS-Kongressreihe hat im Jahr 2017 ein neues Event bekommen. Am 21. August wird in der Koelnmesse zum ersten Mal der **SPOBIS Gaming & Media** stattfinden. Dabei handelt es sich um einen B2B-Kongress für Entscheidungsträger aus der Boombranche eSport sowie der klassischen Sport- und Medienbranche. SPONSOR^S bringt dafür den jahrelang erfolgreichen Kongress SPONSOR^S Sports Media Summit in die Veranstaltung ein – mit allein **400 Fachleuten** und **Entscheidern aus den Bereichen Sport, Wirtschaft und Medien**.

In Kooperation mit dem gamescom-Veranstalter Koelnmesse und dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware als Träger findet die Premiere des ersten **SPOBIS Gaming & Media** einen Tag vor der offiziellen Eröffnung der gamescom statt, die mit über 30 000 Fachbesuchern aus 98 Ländern Europas die Leitmesse für das Gaming-Business ist.



SPONSOR^S Summit
SportsMedia



PROGRAMM



VORMITTAG



SPOBIS

alle Infos & Services
in der App

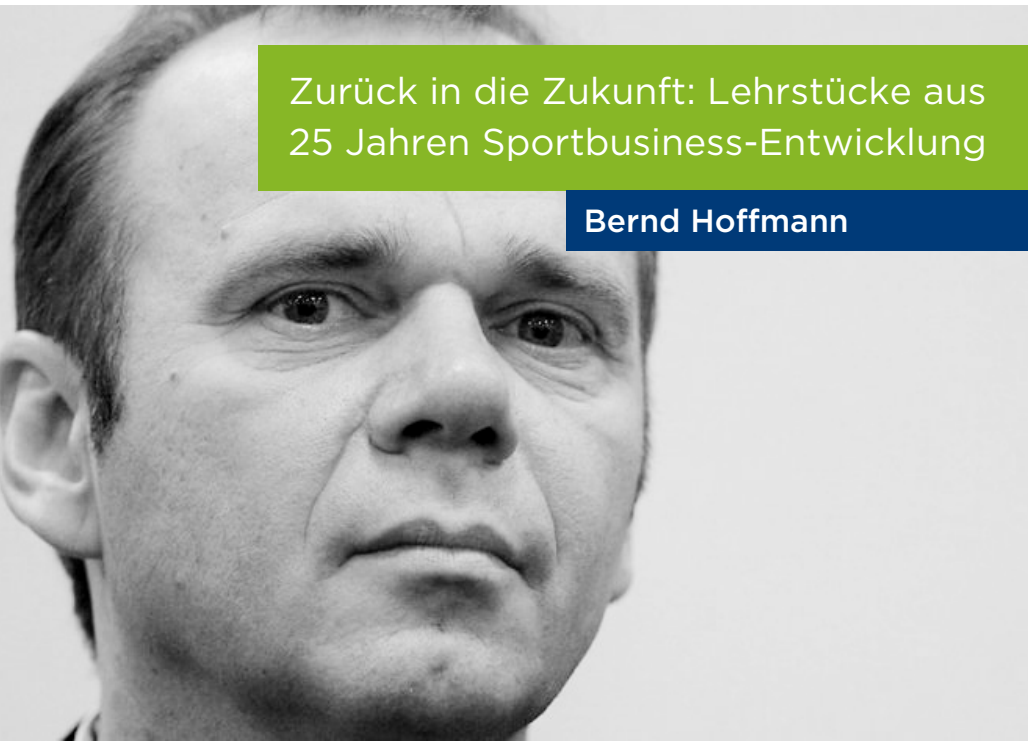
SPORTVERMARKTUNG



Virtuelle Werbung kurz vor dem Einsatz: Welches Geschäftsmodell setzt sich durch?

Ulrik Ruhnau | Executive Vice President Stadiums & Arenas, Lagardère Sports

Steffen Grupp | Leiter Sponsoring und Events, VfL Wolfsburg



Zurück in die Zukunft: Lehrstücke aus 25 Jahren Sportbusiness-Entwicklung

Bernd Hoffmann



FUSSBALL & ESPORT



Big buzz or big business? Die Gaming-Strategie der La Liga

Daniel Vicente | Coordinator Mobile and Gaming, La Liga



Keine „Echte Liebe“: Warum Borussia Dortmund nicht in den eSport investiert

Carsten Cramer | Direktor Vertrieb & Marketing, Borussia Dortmund



Junge Zielgruppen, asiatischer Markt, neue Partner: Wie der FC Schalke 04 mit eSport langfristig Geld verdienen will

Alexander Jobst | Vorstand Marketing, FC Schalke 04

eSport: Jackpot oder überschätzter Hype – müssen Sportclubs und Verbände jetzt handeln?

Sascha Schmidt | Senior Professor & Leiter Center for Sports and Management, WHU



Learning by playing: Showmatch VfL Wolfsburg vs. FC Schalke 04

Felix Welling | Leiter Unternehmensentwicklung, VfL Wolfsburg

Tim „Tim Latka“ Schwartzmann | eSportler, FC Schalke 04

Timo „TimoX“ Siep | eSportler, VfL Wolfsburg

MEDIENPLATTFORMEN



Kommerzkritisch oder ungeahnt offen?
Wie man mit jungen Generationen umgeht

Florian Hager | Programm-Geschäftsführer,
funk – das Jugendangebot von ARD und ZDF



Rundfunklizenzen für Livestreams:
Scheindebatte oder echte Bedrohung?

Dr. Pietro Graf Fringuelli | Partner & Head Media and Sports Group, CMS Hasche Sigle

Martin Dörmann | Mitglied des Bundestags, medienpol. Sprecher SPD



Social-TV à la Rocket
Beans: Geht so das
Fernsehen der Zukunft?

Daniel Budiman | Co-
Founder & Head of Strategy,
Rocket Beans Entertainment



Millionen-Reichweiten bei
Facebook & Co.: Die Wahr-
heit über die digitalen
Sportaktivitäten von BILD

Nikolaus Glasmacher | Head of
Product Management Sport, BILD



Streaming, Abo, Bundle – welche Geschäfts-
modelle bestimmen die Zukunft?

Olaf Coenen | Vice President European Publishing, Electronic Arts

Benjamin Reininger | Marketing Director DACH, DAZN

Dennis Ceccarelli | Senior Product Marketing Manager Xbox Live, Microsoft



SPONSORING DIGITAL



Chip im Ärmel, Markenaufbau als Ziel:
Warum Allyouneed Fresh über 20 Millionen
Euro in den FC Schalke 04 investiert

Jens Drubel | Geschäftsführer,
Allyouneed Fresh



Mehr als ein Jahrzehnt Erfahrung
im eSport: Das Know-how eines
endemischen Sponsors

Paul Leaman | Vice President
EMEA, HyperX



Highspeed, Konnektivität,
netzaffine Zielgruppen:
Was eSport für Vodafone
im Sponsoring bedeutet

Gregor Gründgens | Director Brand
Marketing, Vodafone



Digitales Comeback im Sport: Die
neue Sponsoringstrategie von Bwin

Stephan Heilmann | Head of
DACH Bwin, GVC Holdings



Digitales Unter-
nehmen, digitale
Sponsorships:
So aktiviert SAP
im Sport

Lars Lamadé | Head of Global
Sponsorships Europe & Asia / Member
of the Supervisory Board, SAP

MASTERCLASSES

produced by:

ATHLETIA
SPORTS

Lagardère
SPORTS

spor|adar
| |



alle Infos & Services
in der App

Die Inhalte der Masterclasses werden maßgeblich von den jeweiligen Partnern bestimmt.
SPONSOR[®] unterstützt und berät.

Wetten auf virtuelle Sportevents – wie ein Milliardenmarkt entstand

Masterclass by:
sportradar

Wetten auf virtuelle (computer-generierte) Sportevents entstanden als Lückenfüller für reale Events vor rund 15 Jahren. Das Thema hat heute einen festen Platz im Portfolio der Sportwettenanbieter. Virtueller Sport generiert Millionen von Wetten täglich und verschiebt die technologischen Grenzen von Technologien wie Motion Capturing und Künstlicher Intelligenz.

Kernfragen und -themen:

- Wer wettet auf virtuelle Sportevents und warum?
- Produkte und Technologien
- Geschäftsmodelle und Monetarisierung
- Möglichkeiten für Sportrechteinhaber, Sponsoren, Dienstleister
- Marktregulierung

Referenten:

Neale Deelay | Managing Director Gaming, Sportradar

Heinz Kierchhoff | Head of Gaming Unit, Sportradar



Neale Deelay
Sportradar



Heinz Kierchhoff
Sportradar



Die Teilnehmerzahl für die Masterclasses ist begrenzt. Kongressteilnehmer können sich ab dem **1. August 2017** für eine Masterclass ihrer Wahl anmelden.

Die Vergabe der Plätze erfolgt nach Eingang der Anmeldung.

PROGRAMM



NACHMITTAG



alle Infos & Services
in der App

ESPORT



eSport-Wetten: Trends aus einem Milliardenbusiness

Rahul Sood |
CEO, Unikrn

David Lampitt | Managing
Director, Sportradar UK

Ian Smith | Commissioner,
eSports Integrity

Werner Becher |
CEO, Interwetten



Clash of Structures: Das Rechte-Wirrwarr im eSport

Jan Pommer | Director
Team & Federation
Relations, ESL

Alexander Müller |
CEO, SK Gaming

Robert Müller v. Vultejus |
Geschäftsführer,
Lagardère Sports

Simon Koschel |
Partnerships Manager
DACH, Twitch.tv



eSport-Insights fürs Sport- business: So ticken Gamer und ihre Zuschauer

Investitionen in den eSport: Cases, Strukturen und Prognosen

Michael Heina |
Senior Consultant & Head of
eSports Europe, Nielsen Sports

Chris Hana |
CEO, The Esports Observer

MEDIENRECHTE



The next big thing OTT? Wie sich Sportverbände medial unabhängig machen wollen

David Szlezak | Managing Director, EHF Marketing

Rainer Geier | Managing Director, Laola1 Multimedia

Nach dem Verlust der Olympia-Rechte: Wohin steuert die EBU?

Stefan Kürten | Director Sports & Business, EBU



Ran an neue Zielgruppen: Die eSport-Pläne der deutschen Medienkonzerne

Michael Heise | Vice President Games and Product Innovation, RTL Interactive

Stefan Zant | Managing Director, ProSiebenSat.1 Sports

Robin Seckler | Geschäftsführer Digital Products, Sport1

Neue Wettbewerber, neue Zielgruppen, neue Geschäftsmodelle: Was heißt das für die Sportrechtstrategie des ZDF?

Thomas Fuhrmann | Leiter Hauptredaktion Sport, ZDF

DIGITALISIERUNG



Digitalisierung in einer globalen Welt: Die künftigen Herausforderungen im Sportbusiness

Luis Vicente | Founder & Chairman
3VS Sports Partners



Die Power von Social Video: Was sind die Vermarktungsflächen der Zukunft fürs Sportbusiness?

Lukas Klumpe |
Geschäftsführer, Athletia



Andreas Heyden | Geschäftsführer, DFL DS

Auf dem Weg zur digitalen Nummer eins in Europa: Was muss die Bundesliga tun?

Alexander Wehrle |
Geschäftsführer,
1. FC Köln

Peter Görlich |
Geschäftsführer, TSG
1899 Hoffenheim



TKP? Emotionen? Performance? Bewertungen von Sponsorships im Profisport

Jan Lehmann |
Geschäftsführer, Nielsen Sports



Christian Gruber | Geschäftsführer,
Layenberger Nutrition Group



FINAL



Das kritische Verkaufsgespräch: Welche Fragen Sponsoren und Media-sponsor an den eSport haben

Andreas Nassauer |
Head of Group Media, Deutsche Telekom



Ralf Reichert |
CEO, ESL



Ergebnisse Hackathon

Chris Rhodes | Software
Engineer, Youtube

ROUND TABLE: DIGITALE TRANSFORMATION

Inhouse oder Outsourcing: Welche Strukturen und Partnerschaften benötigen Fußballclubs, um den digitalen Transformationsprozess zu begünstigen? Diese Kernfrage diskutieren drei Branchenexperten gemeinsam mit dem Publikum im Rahmen eines offen geführten Round-Table-Gesprächs.

Die fünf Kernfragen zur digitalen Transformation im Sportclub:

- Welche Art von Mitarbeitern brauche ich?
- Was ist die geeignete Struktur für Change-Prozesse?
- Ist ein Kulturwandel innerhalb meiner Organisation notwendig?
- Welche Soft- und Hardware-Lösungen werden benötigt?
- Welche externen Dienstleister sollte ich einbinden?

Speaker:

Sascha Schmidt | Seniorprofessor & Leiter Center for Sports and Management, WHU

Philipp Liesenfeld | Business Development, 1. FC Köln

Maurice Sonneveld | Leiter Digital Media, Hertha BSC



Sascha Schmidt
WHU



Philipp Liesenfeld
1. FC Köln



Maurice Sonneveld
Hertha BSC





alle Infos & Services
in der App

SPOBIS-APP

- + Updates
- + Timings
- + Networking
- + Kontakt-Matching
- + personalisiertes Programm

Jetzt downloaden!
(iOS + Android)



HOST PARTNER



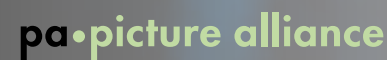
PREMIUM PARTNER



SUPPORTER



SUPPLIER



MEDIA PARTNER



THE ESPORTS OBSERVER



Ticket-Kategorien

	€ 290	€ 580 stark limitiert!
Regular tickets		
Late tickets (ab 17. Juli 2017)	€ 350	€ 650
Last-minute tickets (ab 7. August 2017)	€ 410	€ 750
Main Stages	✓	✓
Masterclasses NEW	✓	✓
Round Tables	✓	✓
Catering	✓	✓
Speed-Networking NEW	✓	✓
VIP-Dinner	-	✓
Shuttle Service	-	✓

JETZT REGULAR TICKETS SICHERN:
www.spobis-media.de/tickets

Veranstalter:

SPONSOR^s ist der führende deutschsprachige Informationsdienstleister im Sportbusiness.



Seit seiner Gründung 1996 bietet SPONSOR^s allen Marktteilnehmern ein umfangreiches Informationsangebot sowie Plattformen, auf denen die Marktteilnehmer miteinander interagieren und sich weiterbilden können. Das Verlagsportfolio reicht von der medialen Aufbereitung (Online und Print) über Kongresse und Corporate Events bis hin zur Weiterbildungseinrichtung für die Führungskräfte von morgen, der **SPOAC – Sports Business Academy by WHU**.

SPONSOR^s Online gilt als unentbehrliche Nachrichten- und Serviceplattform für die gesamte Branche und bietet täglich exklusive Meldungen, hintergründige Analysen sowie ein Business-Clipping zu allen branchenrelevanten Themen. Das monatlich erscheinende **SPONSOR^s Magazin** bündelt die wichtigsten Informationen und bietet den Entscheidern der Sportbusiness-Szene einen umfassenden Überblick über alle wichtigen Themen und Entwicklungen aus den verschiedenen Bereichen der Branche.

Die jährlich stattfindenden **SPONSOR^s Kongresse** decken unter dem Markendach **SPOBIS** alle für die Branche relevanten Bereiche ab, einige sind führend in ihrem Bereich in Europa.



SPORTS BUSINESS
ACADEMY
BY WHU

SPONSOR^s
Intelligence. Networking. Sportbusiness.

SPOBIS

SPONSOR^s Business Summit

Marco Klewenhagen
Geschäftsführer & Mitherausgeber

Philipp Klotz
Geschäftsführer & Mitherausgeber

Wir sehen uns!

Gaming & Media

SPOBIS

SPONSOR^S Business Summit

am 21. August 2017

im Congress-Centrum, Koelnmesse Nord



alle Infos & Services
in der App