

# Workshop

## „Visibility! How to PR & Marketing?“

21. Februar 2023



**KREATIV-TRANSFER**

*For the English version see page 04.*

---

- Wann:** 21. Februar 2023, 10.00 – 16.30 Uhr (MEZ)
- Wo:** online
- Sprache:** Englisch  
Die verschiedenen Programmpunkte finden auf Englisch statt. Fragen und Kommentare auf Deutsch und Englisch sind in allen Programmpunkten willkommen.
- Zielgruppe:** Der Workshop richtet sich an Entwickler\*innen und Vertreter\*innen von Entwickler\*innenstudios und -teams aus ganz Deutschland, die professionelle innovative und kreative Spiele entwickeln und unabhängig von großen Unternehmen agieren (sogenannte „Indies“).
- Anmeldung:** Bis zum **12. Februar 2023** ausschließlich über das [Online-Formular](#).  
Die Teilnahme ist wie immer kostenlos, aber die Teilnehmer\*innen-Anzahl ist begrenzt. Die Plätze werden nach dem Prinzip „first come, first served“ vergeben.  
Eine separate Anmeldung für die Programmpunkte des zweiten Teils ist möglich.

## Programm Stand: 20. Januar 2023, Änderungen vorbehalten

---

### 10.00 – 10.30 Uhr **Intro**

- 10.00 – 10.10 Uhr Willkommen
- 10.10 – 10.30 Uhr Speed-Networking

### 10.30 – 12.00 Uhr **How to ... game conferences?**

- 10.30 – 11.30 Uhr **How to ... game conferences?** – The importance of game conferences & how to navigate through them?  
*Input & Q&A*  
Mit: **Christopher Wulf**
- 11.30 – 12.00 Uhr **Kurzinfo Kreativ-Transfer**  
Kreativ-Transfer ist ein Förderprogramm, das u.a.

Spieleentwickler\*innen darin unterstützt, international sichtbar zu werden. Mehr Infos [hier](#).

12.00 – 12.30 Uhr

Pause

**12.30 – 15.00 Uhr**

## **Community-Management**

*Workshop*

Mit: **Alina Ullrich | Bethesda**

12.30 – 13.15 Uhr

### **Teil I: Input & Q&A**

13.15 – 13.30 Uhr

Pause

13.30 – 15.00 Uhr

### **Teil II: Gruppenarbeit & Erfahrungsaustausch im Plenum**

Als Community Managerin bei Bethesda ist Alina Ullrich die Nähe zur Community und der Austausch mit Spieler\*innen wichtiger Bestandteil der täglichen Arbeit, daher genießen u.a. hauseigene Community Events sowie Messen, z.B. die gamescom oder EGX, einen sehr hohen Stellenwert bei Bethesda Deutschland. Der Workshop von Alina geht detailliert darauf ein, was genau „Community Management“ auszeichnet und worauf im Umgang mit der Community und der hauseigenen Brands zu achten ist. Worin liegt der Unterschied zum Customer Support und warum ist der direkte Kontakt zur\*m Spieler\*in so wertvoll? Alina beleuchtet diese und weitere Fragen in einem zweieinhalbstündigen Workshop und veranschaulicht, was gutes Community Management ausmacht.

15.00 – 15.15 Uhr

Pause

**15.15 – 16.15 Uhr**

## **Influencer-Management**

*Input & Q&A*

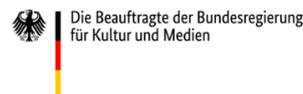
Mit: **Jasmin Oestreicher | [instinct3](#)**

In diesem Seminar erhaltet Ihr einen Einblick in die Welt des Influencer-Managements und Marketings und wie ihr diese Themenbereiche effektiv für Euch und Eure Produkte nutzen könnt. Wie definiere ich meine Ziele und wie messe ich Erfolg? Welche Arten von Influencer\*innen gibt es und wie erreiche ich diese? Und wie geht eigentlich „authentisch“? Euch erwartet ein Mix aus Basiswissen, Erfahrungswerten und Berichten von Erfolg sowie Misserfolgen und was Ihr daraus mitnehmen könnt. Das alles aus der Perspektive eines Publishers, Entwicklers und einer Influencer Marketing Agentur.

16.15 – 16.30 Uhr

Wrap-up

Ein Qualifizierungsformat des Dachverband Tanz Deutschland im Rahmen des Förderprogramms Kreativ-Transfer in Kooperation mit games:net Berlin Europe und der Film- und Medienstiftung NRW. Deine kostenlose Teilnahme wird ermöglicht durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) und die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe durch ihr Programm für Internationalisierung.



Träger des Programms Kreativ-Transfer ist der Dachverband Tanz Deutschland e.V. (DTD). In der Umsetzung kooperiert der DTD mit dem Bundesverband Freie Darstellende Künste e.V. (BFDK), dem Bundesverband Zeitgenössischer Zirkus e.V. (BUZZ), dem Bundesverband Deutscher Galerien und Kunsthändler e.V. (BVDG), der Internationalen Gesellschaft der Bildenden Künste e.V. (IGBK), dem game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und der transmissions GmbH.



Gefördert durch:



## Workshop

### „Visibility! How to PR & Marketing?“

21. February 2023



**KREATIV-TRANSFER**

When: 21 February 2023, 10.00 – 16.30 Uhr (CET)

Where: online

Language: English

The programme will be held in English. Questions and comments in German and English are welcome in all programme points.

Target group: The workshop is aimed at developers and representatives of developer studios and teams from all over Germany who develop professional, innovative, and creative games and operate independently of large companies (so-called "indies").

Registration: Until **12 February 2023** only via the [online form](#).

As always, participation is free of charge, but the number of participants is limited. Places will be allocated on a „first come, first served“ basis.

Separate registration for the programme items of the second part is possible.

## Programme as of 20 January 2023, subject to changes

### 10.00 – 10.30 CET

#### Intro

10.00 – 10.10 CET

Welcome

10.10 – 10.30 CET

Speed-Networking

### 10.30 – 12.00 CET

#### How to ... game conferences?

10.30 – 11.30 CET

**How to ... game conferences?** – The importance of game conferences and how to navigate through them?

*Input & Q&A*

Mit: **Christopher Wulf**

11.30 – 12.00 CET

#### Short Info on Kreativ-Transfer

Kreativ-Transfer is a funding programme that supports game developers in becoming more visible internationally.

More information [here](#) (only in German).

12.00 – 12.30 CET *Break*

**12.30 – 15.00 CET** **Community-Management**

*Workshop*

With: **Alina Ullrich** | **Bethesda**

12.30 – 13.15 CET **Part I: Input & Q&A**

13.15 – 13.30 CET *Break*

13.30 – 15.00 CET **Part II: Group work & exchange of experiences in plenary**

As Community Manager at Bethesda, Alina Ullrich believes that being close to the community and exchanging ideas with players is an important part of her daily work, which is why Bethesda Germany attaches great importance to its own community events and trade fairs, such as gamescom and EGX. Alina's workshop goes into detail about what exactly characterises "community management" and what needs to be taken into account when dealing with the community and the in-house brands. What is the difference to customer support and why is direct contact with the player so valuable? Alina will shed light on these and other questions in a two-and-a-half-hour workshop and illustrate what makes good community management.

15.00 – 15.15 CET *Break*

**15.15 – 16.15 CET** **Influencer-Management**

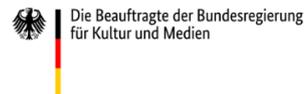
*Input & Q&A*

With: **Jasmin Oestreicher** | [instinct3](#)

In this seminar, you will gain insight into the world of influencer management and marketing and how you can effectively use these tools for your company and your products. How do I define my goals and how do I measure success? What types of influencers are there and how do I reach them? And what is "authentic" really? Expect a mix of basic knowledge, practical experience and reports of successes and failures and how you can adapt these for your own needs. All from the perspective of a publisher, developer, and influencer marketing agency.

16.15 – 16.30 CET *Wrap-up*

A qualification format of the Dachverband Tanz Deutschland within the framework of the funding programme Kreativ-Transfer in cooperation with games:net Berlin Europe and Film- und Medienstiftung NRW. Your free participation is made possible by the Federal Government Commissioner for Culture and the Media (BKM), the European Regional Development Fund (ERDF), the Senate Department for Economics, Energy and Public Enterprises through its programme for internationalisation.



The responsible body for the Kreativ-Transfer programme is the Dachverband Tanz Deutschland e.V. (DTD). In implementing the programme, the DTD cooperates with Bundesverband Freie Darstellende Künste e.V. (BFDK), Bundesverband Zeitgenössischer Zirkus e.V. (BUZZ), Bundesverband Deutscher Galerien und Kunsthändler e.V. (BVDG), Internationale Gesellschaft der Bildenden Künste e.V. (IGBK), game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. and transmissions GmbH.



Gefördert durch:

