



#GAMIFICATIONDAY

DO.10.OKTOBER2019

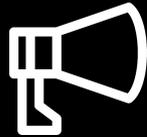


THEMEN 2019:
HR & EDUCATION



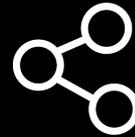
100%

WISSENSTRANSFER



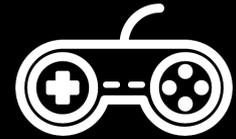
6+

TOP-KEYNOTES



100%

B2B-NETWORK



500qm

EXPO

LOOKING BACK

#GAMIFICATIONDAY 2018

Computerspiele fesseln weltweit Millionen von Menschen und generieren Umsätze in Milliardenhöhe. Die Erfolgsstrategien dieser Games können aber ebenfalls genutzt werden, um wirtschaftliche Ziele zu erreichen.

Gamification findet zunehmend und erfolgreich Anwendung in Bereichen wie Industrie 4.0, Wirtschaft, Wissenschaft, Gesundheit sowie im Aus- und Weiterbildungssystem. Intrinsische Motivation und der Wille zur persönlichen Weiterentwicklung sind das Kerngebiet für die Anwendung von Gamification.

Nach dem sensationellen Start 2018 geht es am Donnerstag den 10.10.2019 in die nächste Runde: GamificationDay 2019!

Schirmherrin Petra Müller, Geschäftsführerin der Film- und Medienstiftung NRW, betont mit Blick auf die Fortsetzung: „Ich freue mich darauf, diese innovative Brancheninitiative auch in den kommenden Jahren zu unterstützen und bin gespannt auf neue Ideen und Projekte.“



LOOKING BACK

SPEAKER & MODERATION 2018

Mehr Infos zu den Experten sowie das Programm 2018 gibts zum nachlesen auf der Veranstaltungswebseite www.gamificationday.de



ROMAN RACKWITZ
CEO &
GAMIFICATION PIONIER
(Engaginglab GmbH)



MAG. GERHARD FEHR
CEO & EXECUTIVE
BEHAVIORAL DESIGNER
(FehrAdvice & Partner AG)



JASMIN DENIZ KARATAS
ASGR GAMIFICATION
CHAPTER LEAD
(Accenture Interactive)



ANDREAS STEINBEISSER
GESCHÄFTSFÜHRER
(sell & pick GmbH)



ARNE GELS
EXPERT CONSULTANT DIG.
LEARNING
(TÜV Rheinland Akademie)



DR. JÖRG NIESENHAUS
HEAD OF GAMIFICATION
(Centigrade GmbH)



PROF. TIM BRUYSTEN
PRODEKAN GAMEDESIGN
(MD.H Düsseldorf)



THORSTEN FLICK
Information Security Officer
(E.ON)



SVEN KOMP
GGF
(EDEKA Komp GmbH)



DANIEL SCHWARZ
GESCHÄFTSFÜHRER
(takomat GmbH)



KARSTEN LEHMANN
PUBLIC AFFAIRS MANAGER
GERMANY
(Ubisoft Blue Byte)



FELIX MÖBUS
UX-ENGINEER
(takomat GmbH)



PETRA MÜLLER
GESCHÄFTSFÜHRERIN
(Film- & Medienstiftung NRW)



ANDREAS GARBE
REDAKTEUR & AUTOR
(ZDF)

#GAMIFICATIONDAY 2019

MORE THAN JUST A GAME

Entscheider und Führungskräfte mittelständischer und großer Unternehmen sind eingeladen, sich über die Möglichkeiten und die Grenzen des Machbaren von Gamification und Serious Games zu informieren.

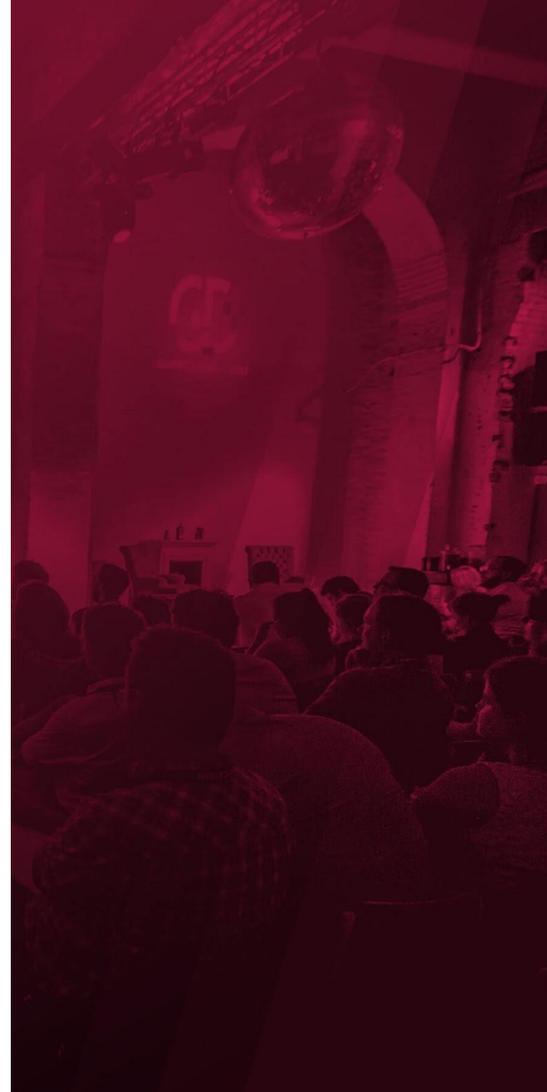
Wir gehen der Frage auf den Grund, wie mithilfe von Gamification das Thema New Work oder Good Work ein neues Level erreichen kann. Best-Practice und wissenschaftliche Erkenntnisse sowie spannende Key-Notes führen nicht nur in das Thema ein, sondern inspirieren zu eigenen Themen und Lösungen.

Der Fokus liegt dabei in diesem Jahr auf den Themen:

- HR: Mitarbeiter finden, führen und entwickeln
- EDUCATION: Digitaler Wissenstransfer/Bildung

Die offizielle Veranstaltungs-Webseite ist **www.gamificationday.de**

Und damit auch Abseits der Konferenz das Thema Gamification lebt, finden sich auf der Veranstalter Webseite unter **www.weshowit.net** immer wieder Fachbeiträge und Podcasts von Experten und Partnern.



#CALLFORPARTICIPATION

LETS PLAY TOGETHER

Du bist Top-Speaker und kannst spannende Use-Cases vorstellen? Du hast nicht nur Fachwissen, sondern kannst dieses auch anhand realer Praxisbeispielen spannend nahebringen? Bei actiongeladenen Battles und Pitches läufst Du zur Hochform auf?

Für 2019 suchen wir Experten aus den Bereichen:

- **HR (NEW WORK): Mitarbeiter finden, führen und entwickeln**
- **EDUCATION: Digitaler Wissenstransfer/Bildung**

Wir sind offen für Vorschläge und immer auf der Suche nach interessanten Projekten und innovativen Experten. Wir freuen uns auf Deine Kontaktaufnahme. Einreichungsschluss ist der 31.07.2019.

DEINE ANSPRECHPARTNERIN:

Stefanie Waschk

E-Mail: steffi@weshowit.net

Auf den nächsten Seiten stellen wir einen Teil unserer Formate vor!



KONFERENZ STAGE

#GAMIFICATIONDAY

Auf unserer Konferenz-Stage präsentieren wir nationale und internationale Topspeaker im Rahmen von Keynote-Vorträgen, Use Cases, Panels und weiteren spannenden, neuen Formaten.



EXPO SHOWROOM

#GAMIFICATIONDAY

Die EXPO bietet den perfekten Platz um Dein Produkt bzw. Deine Dienstleistung live vor Ort zu präsentieren. Erhöhe Deine Sichtbarkeit und triff neue, potentielle Kunden direkt am POS.



NETWORKING LOUNGE

#GAMIFICATIONDAY

Die Interaktionsmöglichkeiten in den Pausen waren noch nicht genug? Den Abschluss des Events bildet unsere Networking-Lounge. Hier treffen Global Player und Start-ups aufeinander, um sich bei kühlen Drinks und sanften Beats auszutauschen und zu vernetzen.

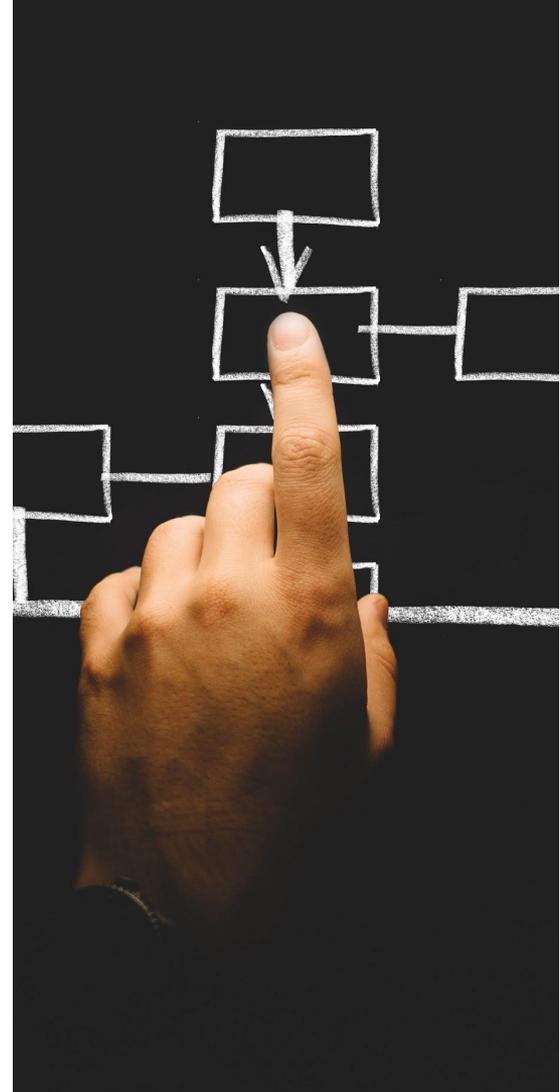


ADOBE CREATIVE JAM

WORKSHOP POWERED BY ADOBE & MYNDSET

Mindblowing vom Feinsten. In unseren exklusiven Creative Jam Workshop am Vortag des GamificationDay 2019 entwickeln die Teilnehmer einen Prototypen für den Bereich Recruiting (Fachkräftemangel), welcher anschließend ohne Probleme direkt im Unternehmen umgesetzt werden kann.

Teilnehmerzahl begrenzt auf 40 Teilnehmer.
Separate Registrierung nötig.



LOCATION 2019

WORK HARD. PLAY HARD.

Altes Pfandhaus
Kartäuserwall 20
50678 Köln



ANSPRECHPARTNER

YOU KNOW IT. WE SHOW IT.



BEN KASSELMANN

PROJEKTLEITUNG

ben@weshowit.net
+49 (0) 176 649 567 78



STEFANIE WASCHK

KOOPERATIONSMANAGEMENT

steffi@weshowit.net
+49 (0) 176 363 272 79



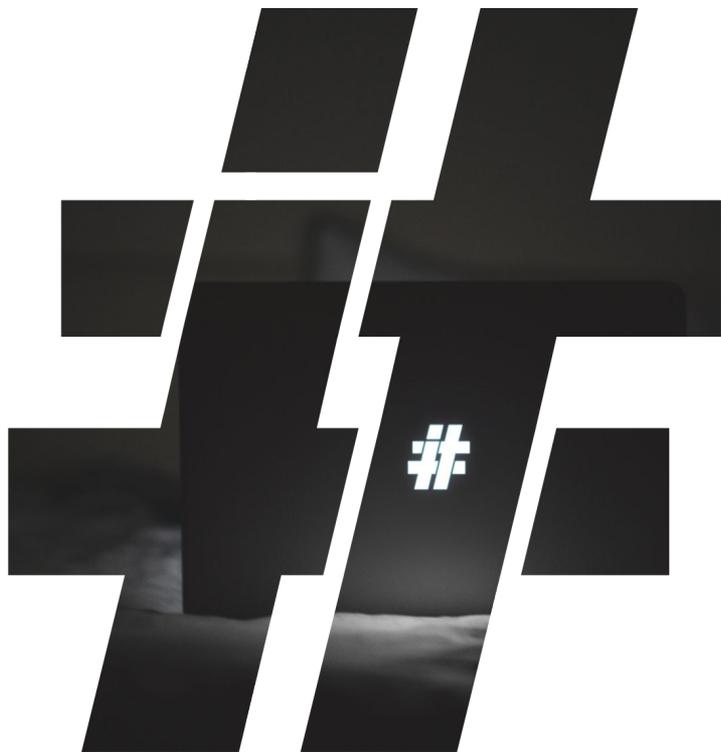
JOHNNY

CDO (Chief Dog Officer)

johnny@weshowit.net
+49 (0) 176 649 567 78







#WESHOWIT

ON- & OFFLINE

YOU KNOW IT. WE SHOW IT.

#WeShowIT bildet als Marke von 6xanders eine zentrale Plattform für Wissenstransfer rund um Digitalisierung und dem dazugehörigen Lifestyle.

Wir stecken viel Herzblut in unsere Produktionen, Events und das daraus resultierende Networking..

Mit dem Blick immer auch links, rechts, oben und unten, unterstützen wir diverse Formate und machen Sachen mit anderen. #WeShowIT bietet die Bühne! .

SCHAU ES DIR AN:
www.weshowit.net



#GAMIFICATIONDAY

DO.10.OKTOBER2019

