



#GAMIFICATIONDAY

DO. 10. OKTOBER 2019

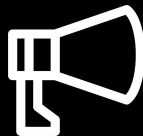


THEMEN 2019:
HR & EDUCATION



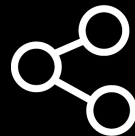
100%

WISSENSTRANSFER



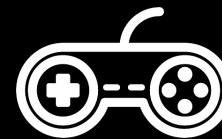
6+

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



engaginglab

ROMAN RACKWITZ
CEO &
GAMIFICATION PIONIER
(Engaginglab GmbH)



FEHR
ADVICE

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



Accenture
Interactive

JASMIN DENIZ KARATAS
ASGR GAMIFICATION
CHAPTER LEAD
(Accenture Interactive)



sell & pick

ANDREAS STEINBEISSER
GESCHÄFTSFÜHRER
(sell & pick GmbH)



TÜV Rheinland
Lernen & Praxis

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



CENTIGRADE

DR. JÖRG NIESENHAUS
HEAD OF GAMIFICATION
(Centigrade GmbH)



richtwert

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



e-on

THORSTEN FLICK
Information Security Officer
(E.ON)



E

SVEN KOMP
GGF
(EDEKA Komp GmbH)



takomat

DANIEL SCHWARZ
GESCHÄFTSFÜHRER
(takomat GmbH)



UBISOFT
BLUE BYTE

KARSTEN LEHMANN
PUBLIC AFFAIRS MANAGER
GERMANY
(Ubisoft Blue Byte)



takomat

FELIX MÖBUS
UX-ENGINEER
(takomat GmbH)



Film und Medien
Stiftung NRW

PETRA MÜLLER
GESCHÄFTSFÜHRERIN
(Film- & Medienstiftung NRW)



ZDF

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.

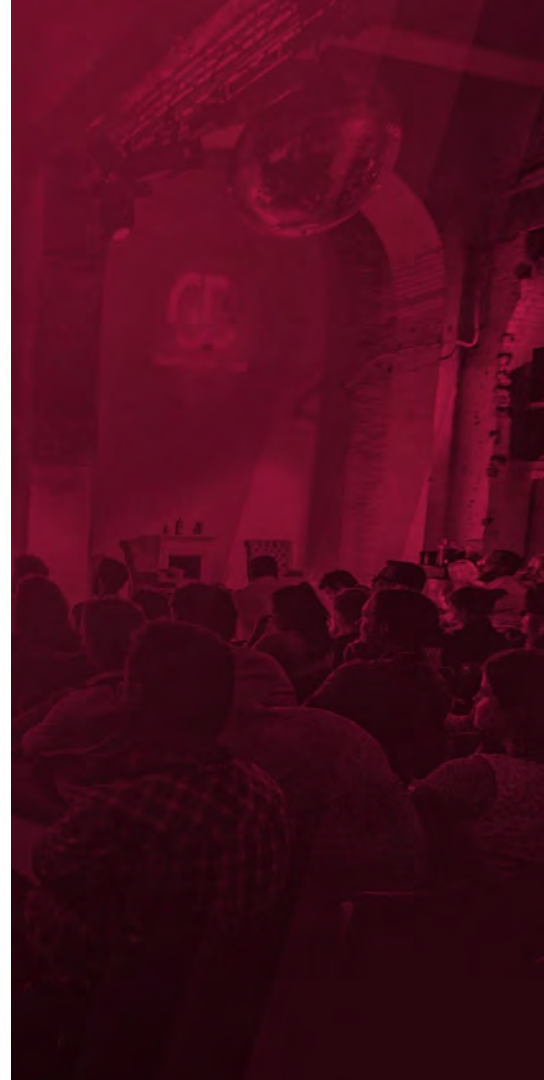
Wir gehen der Frage auf den Grund, wie mithilfe von Gamification das Thema New Work oder Good Work ein neues Level erreichen kann. Best-Practice und wissenschaftliche Erkenntnisse sowie spannende Key-Notes führen nicht nur in das Thema ein, sondern inspirieren zu eigenen Themen und Lösungen.

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.



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

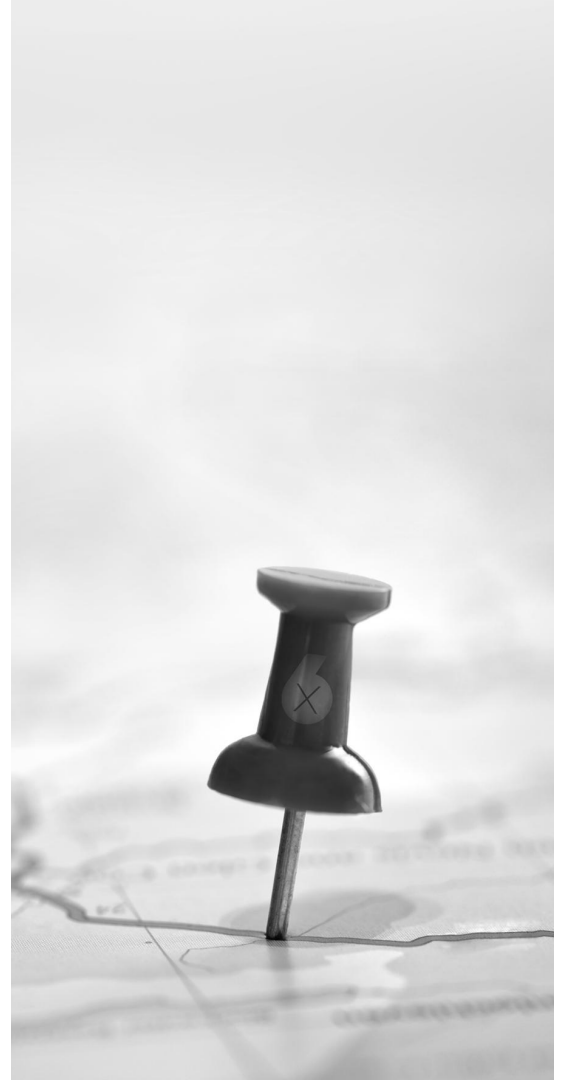
Die Interaktionsmöglichkeiten in den Pausen waren noch nicht genug? Den Abschluss des Events bildet unsere Networking-Lounge. Hier treffen Global Player und Start-ups aufeinander, um sich bei kühlen Drinks und sanften Beats auszutauschen und zu vernetzen.



LOCATION 2019

WORK HARD. PLAY HARD.

Altes Pfandhaus
Kartäuserwall 20
50678 Köln







#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

YOU KNOW IT.



WE SHOW IT.



GEMEINSAM WACHSEN.

GRÜNDE FÜR EINE PARTNERSCHAFT.

Ihr möchtet Eure Marke stärken, Eure Produkte vorstellen, Euch als Sponsor oder Medienpartner positionieren und unsere Projekte für High-Level-Kontaktanbahnungen nutzen? Eure außergewöhnlichen Produkte muss man in der EXPO gesehen haben? Dann haben wir hier ein paar Gründe und diverse Möglichkeiten, wie und warum Ihr Euch bei einem unserer Formate platzieren könnt.

- # Markenbekanntheit stärken bzw. ausbauen in Form von Content (Text, Audio, Video) oder im Rahmen von Events (On- & Offline)**
- # Sichtbarkeit in der eigenen Zielgruppe steigern**
- # Potenzielle neue Kunden und Partner treffen**
- # Wissenstransfer**

MEDIENPARTNER

EVENT-SPONSORING

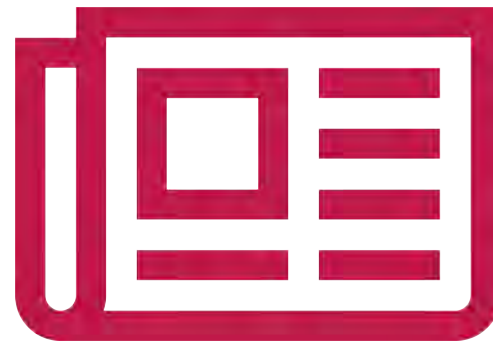
JUST LOVEFOOL DETAILS

BRANDING

- # Logo auf der Webseite
- # Logo auf Partnerwand
- # Logo auf Printmedien
- # Ausstellerfläche EXPO (optional)
- # Platzierung in Social Media

INVITATION

- # X Event Freitickets je nach Umfang
- # 20% Rabattcode für Regular-Tickets
(z.B. Eventname_Jahr_Partner)



WIR FREUEN UNS AUF EUER ANGEBOT.

Gemeinsam für mehr Reichweite.

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





#GAMIFICATIONDAY

DO.10.OKTOBER2019

