

PRESSEMITTEILUNG:

GamificationDay 2019 Let's play the next Level.

Köln, 02. September 2019 // Der „GamificationDay 2019“ geht am Donnerstag, dem 10. Oktober, im Alten Pfandhaus in Köln in die nächste Runde. Der Kongress widmet sich in diesem Jahr dem Thema „Human Resources und Digitaler Wissenstransfer in Unternehmen“. Branchenexpert*innen zeigen anhand unterschiedlicher Praxisbeispiele, wie durch den Einsatz von Gamification in Unternehmen Employer Branding, Recruiting, Onboarding, Lernen und Mitarbeitertreue auf ein neues Level gehoben werden können. Die Teilnehmer sind Geschäftsführer*innen und Führungskräfte mittelständischer und großer Unternehmen, die einen umfassenden und praxisnahen Ein- und Überblick zu den Möglichkeiten, Vorteilen und aktuellen Entwicklungen im Bereich Gamification und Serious Games suchen.

Computerspiele fesseln weltweit Millionen von Menschen und generieren Umsätze in Milliardenhöhe. Die Erfolgsstrategien von Computer- und Videospiele können aber ebenfalls von Unternehmen fernab der Games-Branche genutzt werden, um wirtschaftliche Ziele zu erreichen. Gamification findet unter anderem zunehmend und erfolgreich Anwendung in Bereichen wie Human Resources sowie der Aus- und Weiterbildung. Intrinsische Motivation und der Wille zur persönlichen Weiterentwicklung lassen sich durch den Einsatz von Gamification sinnvoll unterstützen.

Petra Müller, Geschäftsführerin der Film- und Medienstiftung NRW und Schirmherrin des Gamification Day: „Gamification ist ein hochaktuelles Thema nicht nur für die Gamesbranche, sondern für die gesamte Wirtschaft und insbesondere für den Personal- und Bildungssektor. Diese innovativen Entwicklungen nimmt der Gamification Day 2019 in den Fokus. Ich freue mich auf eine spannende dritte Ausgabe.“

Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche: „Mit der steigenden Komplexität in vielen Wirtschaftsbereichen nehmen auch die Anforderungen an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu. Gamification kann Unternehmen angesichts dieser Herausforderungen beispielsweise helfen, ihre Personalprozesse – vom Recruiting über das Onboarding bis zur dauerhaften Wissensvermittlung – zu optimieren und Innovationen anzuregen. Der ‚GamificationDay 2019‘ bietet eine gute Gelegenheit, den Austausch zwischen den vielen erfahrenen Entwicklerinnen und Entwicklern von Serious Games und Gamification-Anwendungen in Deutschland mit Unternehmen anderer Wirtschaftszweige auszubauen und zu intensivieren.“

Top-Experten berichten über spannende Use Cases und Best Practices aus ihren Unternehmen:

Dr. Scarlett Schneider von der Robert Bosch GmbH und Philipp Reinz von Pfeffermind stellen den Case ihres weltweit eingesetzten Escape-Spiels im Bereich IT-Security vor.

Joachim Diercks von der CYQUEST GmbH, ein Pionier im Bereich Recruitainment, gibt Einblicke ins gamifizierte Recruiting. Neben dem methodischen Hintergrund des „Recrutainment“, zeigt er auf, für welche konkreten Anwendungsfälle sich der Einsatz spielerischer Anwendungen eignet und worauf bei der Umsetzung und Einführung besonderes Augenmerk gelegt werden muss.

Roman Rackwitz, als einer der Top10 Gamification-Experten der Welt ausgezeichnet, zeigt wissenschaftliche Fakten sowie Dos and Don'ts im praktischen Einsatz von Gamification im Bereich HR auf.

Weitere Themen des abwechslungsreichen Programms:

Kultur der Prävention – Der Einsatz von Serious Games im Arbeitsschutz und in der Prävention (Linda Kruse von the Good Evil), VR Training in technischen Risikozonen – mit 3D-Scan reale Umgebungen simulieren (Robert Milost und Dr. Juan Pablo Bertuzzi von pointreef GmbH) sowie Gamification und Ethik (Ibo Mazari von der dimedis GmbH). Weitere Expert*innen folgen und werden fortlaufend auf der Webseite bekanntgegeben. Die Moderation des Tages übernimmt Anne Rothäuser bekannt aus SAT1, RTL & Der Postillion, Co-Moderatorin ist Dr. Irène Kilubi.

Im Rahmen des Kongresses wird das Thema Gamification aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet. Ziel ist es, sowohl Neueinsteigern als auch Fortgeschrittenen einen umfassenden Ein- und Überblick zu den Möglichkeiten, Vorteilen und aktuellen Entwicklungen zu geben. Eine Expo mit vielen praktischen Beispielen zum Ausprobieren rundet das Programm ab.

Tickets und weitere Informationen unter: <http://www.gamificationday.de>

Veranstalter sind 6xanders und #WeShowIT in Kooperation mit der Stadt Köln, Köln Business, CREATIVE.NRW, dem MediennetzwerkNRW sowie dem game - Verband der deutschen Games-Branche

Als Partner unterstützen:

Film- & Medienstiftung NRW, games.nrw, eco – Verband der deutschen Internetwirtschaft, ruhr:HUB, Stefanie Waschk Consulting, Digital Hub Cologne

Ansprechpartner für nähere Infos zum Kongress:

#WeShowIT, Ben Kasselmann // Mail: ben@gamificationday.de // Telefon: +49 221 20461202

Presse-Akkreditierung: <https://gamificationday.de/pressedownloads>

GamificationDay 2019 // Zeitplan:

Einlass: 09:00 Uhr

Programm: 09:30 bis 18:00 Uhr

Einlass Networking-Lounge: 18:00 Uhr

GamificationNight 2019 / Aftershowparty: 20:00 Uhr

Jazz Festival: 20:00 Uhr

Adresse Veranstaltungsort:

Altes Pfandhaus

Kartäuserwall 20

50678 Köln