



bizplay 2014 – Dritter Gamification-Kongress am 30. September und 01. Oktober in Karlsruhe

Ein Zombie als Personal Trainer: Durch Gamification zur Traumfigur

Bereits zum dritten Mal veranstalten das CyberForum, das K³ Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe und das GEElab Europe die bizplay. Der Gamification-Kongress bietet mit Vorträgen und Workshops eine internationale Plattform für Unternehmer, Fach- und Führungskräfte, Wissenschaftler und Kreative. Sowohl Experten als auch Einsteiger können sich über die neuesten Trends der Gamification informieren und sich über die erwünschte Verspieltheit von Prozessen in einer digitalen Welt austauschen. Die Keynote hält Adrian Hon, Entwickler der erfolgreichen Fitness-Game-App „Zombies, Run!“. Die bizplay findet am 30. September und 01. Oktober im Existenzgründerzentrum Perfekt Futur in Karlsruhe statt.

Karlsruhe, 03. Juli 2014 Den inneren Schweinehund besiegen – dafür haben sich weltweit schon mehr als 800.000 Läufer untote Unterstützung gesucht. Nach den ersten Erfolgen von Fitness-Apps und Programmen, die gemäß dem Motto „Quantified Self“ die Gesundheit und den Trainingsfortschritt individuell messen und bewerten, hat sich nun ein neuer Trend durchgesetzt: die Steigerung individueller Leistungen durch spielerische und interaktive Elemente. Das beste Beispiel dafür ist „Zombies, Run!“, ein interaktives Hörspiel, welches den Jogger zu noch mehr Leistung anspornt. Der Läufer findet sich in einer postapokalyptischen Szenerie wieder. Ist er zu langsam, wird er von den Zombies zur Strecke gebracht.

Der Co-Designer von „Zombies, Run!“, Adrian Hon, wird die Kongressteilnehmer in seinem Keynote-Vortrag in das Erfolgsrezept der App einführen und über die Zukunft einer gamifizierten Welt sprechen. Hon ist Mitgründer und CEO von Six to Start, einer Spieleschmiede, die neben „Zombies, Run!“ auch Unterhaltungssoftware für Disney oder die BBC entwickelt hat.



Zombies auf die Kollegen ansetzen? Wie sich Gamification im Unternehmen anwenden lässt

Um Mitarbeiter und Kollegen anzuspornen, sind Zombies möglicherweise nicht die allerbeste Lösung. Aber auch für den Arbeitsalltag gibt es vielseitige, spielbasierte Ansätze, um die Motivation der Mitarbeiter zu steigern oder das Innovationspotential eines Unternehmens zu erhöhen. Wie das „Konzept Gamification“ im Business-Kontext funktioniert, worauf es bei der Implementierung spielerischer Elemente im Unternehmen ankommt, was durch Gamification erreicht werden kann und was nicht – darum geht es wieder bei der bizplay 2014 in Karlsruhe.

Bereits zum dritten Mal treffen sich Interessierte, Einsteiger und Experten zu dem zweitägigen Kongress, der in den vergangenen Jahren durch interdisziplinäre Workshops und herausragende Keynote-Speaker überzeugte. Referenten der vergangenen Jahre waren unter anderem Amir Kassaei, Chief Creative Officer bei DDB Worldwide, Prof. Dr. Dan Hunter, New York Law School und Assoc. Prof. Dr. Steffen P. Walz, Gründer und Leiter des GEElab Europe sowie des GEElab Australien, beides Forschungseinrichtungen der australischen RMIT University.

Innovation, E-Commerce, Logistik und Forschung – die Themen der bizplay 2014

Als Kurator und einer der Väter der bizplay ist Steffen P. Walz auch in diesem Jahr wieder als Sprecher und Workshop-Leiter mit dabei. Sein Ziel für die diesjährige bizplay: der Wissensaustausch und die Vernetzung von Unternehmern und Experten aus Technologie, Medien, Wirtschaft und Wissenschaft: „Direktes Feedback, intrinsische Motivationsansprache und spielerisches Kräfteressen machen den Reiz an Spielen aus – und können auch im Unternehmensalltag dazu beitragen, monotone Aufgaben in Heldenreisen zu verwandeln. Auch Kollegen untereinander oder Mitarbeiter und Kunde schweißst gemeinsamer Spaß am Spiel zusammen.“ Wichtig sei dabei jedoch, Spiele nachhaltig zu entwickeln und sich sowohl der Chancen, als auch der Schwierigkeiten von Gamification bewusst zu sein, so Walz weiter – es gehe nicht nur darum, durch Punkte Anreize zu schaffen.



Neben Walz' Fokus auf aktuelle Forschung im Bereich der Gamification widmet sich die diesjährige bizplay schwerpunktmäßig den Themen Innovation, E-Commerce und Logistik. Am ersten Tag führen Vorträge in das Thema Gamification ein. Der zweite Tag bietet in Form von Workshops die Möglichkeit, sich spezifischer mit dem Thema Gamification auseinanderzusetzen.

Early Birds zahlen weniger

Anmeldungen für die bizplay 2014 sind ab sofort unter www.bizplay.org möglich. Der Kongress am ersten Tag ist auch für Interessenten offen, die nicht an den Workshops am zweiten Veranstaltungstag teilnehmen. Bis zum **15. Juli 2014** ist eine Anmeldung als Early Bird zum Sonderpreis möglich. Für StartUps und Studierende steht außerdem eine begrenzte Zahl an vergünstigten Plätzen zur Verfügung. Eine Anmeldung ist in jedem Fall erforderlich.

Über die Organisatoren

Die bizplay wird veranstaltet vom CyberForum, dem GEELab Europe der australischen RMIT University und dem K³ – Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe.

Das **CyberForum** ist mit über 1.000 Mitgliedern das größte regional aktive Hightech.Unternehmer.Netzwerk. in Europa. Im CyberForum vernetzen sich Unternehmer, Gründer, Kreative, Mitarbeiter aus Forschungseinrichtungen und Institutionen, Studierende, Business Angels und Auszubildende. Insgesamt repräsentieren die Mitglieder über 22.000 Arbeitsplätze. Mehr unter: www.cyberforum.de

Das **australisch-deutsche GEELab** (Games & Experimental Entertainment Laboratory) der staatlichen RMIT University mit Sitzen in Melbourne und in Karlsruhe beschäftigt sich mit der Frage, wie Game Design und Game-Elemente außerhalb klassischen Entertainments eingesetzt werden können. Mehr unter: www.geelab.rmit.edu.au

Das **K³ – Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe** ist erste Anlaufstelle für die Kreativbranchen in Karlsruhe. Es ist eine gemeinsame Einrichtung des Kulturamtes und der Wirtschaftsförderung Karlsruhe. Mit mehr als 15.000 Erwerbstätigen ist Karlsruhe eines der Kreativzentren im Südwesten. Mehr unter: www.k3-karlsruhe.de

www.bizplay.org



Pressekontakt

CyberForum e.V.

Svenja von Bartenwerffer

Kommunikation & Marketing

Haid-und-Neu-Straße 18

76131 Karlsruhe

T 0721.602 897-20

F 0721.602 897-99

E svb@cyberforum.de