



SEMINAREXPOSÉ

Gamification: Spielend motivieren und informieren

Art:	4-stündiger Gamification-Workshop
Trainer:	Philipp Reinartz
Termin:	17. Januar 2020, 14:00h-18:00h
Ort:	Beziehungswiese GbR – Netzwerk für Kommunikation und Entwicklung, Zimmerstraße 68, 10117 Berlin
Zielgruppe:	Kommunikationsexperten aus Unternehmen, NGOs und Agenturen
Anzahl Teilnehmer:	8 – max. 15
Preis:	200 Euro (zzgl. MwSt.) ermäßigter Preis für Privatpersonen und Freiberufler: 150 Euro (zzgl. MwSt.) Getränke und Snacks sind im Preis enthalten.
Kontakt:	E-Mail: post@beziehungswiese-kommunikation.de oder Telefon: +49.(0)30.206 08 972

Inhalt

Wie kommuniziere ich Inhalte so, dass sie wirklich ankommen? Dass sie nicht nur angenommen, sondern begeistert aufgenommen werden? Der Megatrend Gamification liefert genau dafür Lösungen.

Spiele sind Motivationskunstwerke. Sie begeistern, fesseln, machen süchtig. Viele andere Tätigkeiten nicht. Formulare ausfüllen, zum Beispiel, oder IT-Security-Regeln erlernen oder nervige Werbung konsumieren. Wenn wir uns aber genau anschauen, wie Spiele funktionieren, lassen sich dann nicht einzelne Elemente auch auf andere Kontexte übertragen? Damit sexy wird, was trocken ist? Damit lästige Punkte von der inneren Muss-ich-machen-Liste auf die Will-ich-machen-Liste wandern?

Philipp Reinartz macht genau das. Mit seiner Agentur Pfeffermind zeigt er mittelständischen Unternehmen, DAX-Konzernen, Bildungsinstituten und Hochschulen, wie sie Gamification nutzen können. Er stellt Spielelemente vor, die im spielfremden Kontext zum ultimativen



Motivations-Boost werden. Sei es im analogen Escape-Room oder in der digitalen App- und Web-Anwendung. Dabei behält er sowohl Nützlichkeit und als auch Entertainment stets im Blick.

Dieser Workshop ...

... führt die Teilnehmer zu einem gemeinsamen Verständnis von Serious Games und Gamification.

... zeigt mithilfe von Best-Practice-Beispielen, wie Gamification im beruflichen Alltag eingesetzt werden kann und wo sie bereits erfolgreich eingesetzt wurde.

... gibt einen Ausblick, in welchen Bereichen Unternehmen über den Einsatz von Serious Games und Gamification nachdenken sollten, um den Teilnehmern konkrete Handlungsoptionen mit auf den Weg zu geben.

... bringt den Teilnehmern mithilfe des von Pfeffermind entwickelten Gamification Toolkits die Innovationsmethode Game Thinking bei und begleitet sie bei einem ersten eigenen Gamifizierungs-Projekt.

Methodik

Grundlagen Präsentationen, Fallbeispiele, Teamarbeit, Einzelübungen, Methodentraining, Design Thinking, Game Thinking

Philipp Reinartz (32) ist Kreativunternehmer, Autor und Publizist. Als Mitgründer und Geschäftsführer der Berliner Agentur Pfeffermind entwickelt er digitale und analoge Spiele, unter anderem für IKEA, Samsung und das Goethe Institut. In Talks und Keynotes, in Workshops und Seminaren, vor allem aber in gemeinsamen Gamification-Projekten, vom analogen Erlebnis-Raum bis zur digitalen App. Daneben ist er Mitgründer des größten deutschen Anbieters von Room Escape Games und unterrichtet an einer Hochschule. Er veröffentlicht Romane im Rowohlt und Goldmann Verlag, schreibt für ZEIT online und das Süddeutsche Zeitung Magazin, zudem 2017 den vielbeachteten Beitrag „Ganzheitliches Game Design“ im Rahmen der Trendstudie „Playful Business“ des Zukunftsinstituts.