

DIE AGENDA bizplay 2016

09:30 - 10:00 **EINLASS & AKKREDITIERUNG**

10:00 - 10:20 **BEGRÜSSUNG**

10:20 - 11:15 **KEYNOTE: EXPERIENCE PLAY** Dr Elizabeth Churchill, Director of User Experience, Google, Mountain View (USA) Stage 1

11:15 - 12:00 **KEYNOTE: MAGIE 4.0 – DIE DIGITALE TRANSFORMATION DER ZAUBER-INDUSTRIE** Simon Peirro – Der digitale Magier (GER) Stage 1

12:00 - 12:45 **MITTAGSPAUSE**

12:45 - 13:30 **VORTRAG: DAS ENDE VON SERIOUS GAMES UND GAMIFICATION – UND DER START VON ETWAS GANZ NEUEM** Ralph Stock, Managing Director, Promotion Software GmbH, Tübingen & Serious Games Solutions (GER), Sprache: Deutsch, Stage 1

STARTUP-PITCH: STAGE SAGE - GOOGLE MEETS STARTUPS
Dr. E. Churchill, Director of User Experience, Google, Mountain View (USA), Sprache: Englisch, Stage 2

WORKSHOP: GAMIFICATION INITIATION - DER RICHTIGE ANFANG Christoph Brosius, Perspektivdetektiv, Sprache: Deutsch, Workshop Space

13:45 - 14:30 **VORTRAG: GAMES IN BUSINESS SOFTWARE – DOES THAT WORK?** Dr. Carsten H. Hahn, Director Research & Innovation, SAP SE (GER), Sprache: Englisch, Stage 1

VORTRAG: DIGITALE ERLEBNISWELTEN UND GESCHÄFTSMODELLE IN DER FREIZEITPARK-INDUSTRIE Steffen Kottkamp, General Executive Manager, Mack Media / Europa-Park GmbH & Co. KG (GER), Sprache: Deutsch, Stage 2

WORKSHOP: GAMIFICATION INTENSITY - DIE RICHTIGE PROJEKTGRÖÖE Christoph Brosius, Perspektivdetektiv, Sprache: Deutsch, Workshop Space

VORTRAG: KOMMT EIN NERD ZUM ARZT: VOM WAHNSINN DER ENTWICKLUNG EINES DIGITALEN MEDIZINPRODUKTES Marc Kamps, Geschäftsführer Birds and Trees UG (GER) , Sprache: Deutsch, Stage 3

14:45 - 15:30 **VORTRAG: MULTISENSORY EXPERIENCES WITH FUTURE DEVICES** Prof. Dr.-Ing. Fabian Hemmert, Bergische Universität Wuppertal (GER), Sprache: Englisch, Stage 1

VORTRAG: LEADING CROSS-INDUSTRY CONVERGENCE – THE ROLE OF GAMES Dr. Jens Maier, Senior Research Fellow, University of St. Gallen (CH), Sprache: Deutsch, Stage 2

WORKSHOP: GAMIFICATION ITERATION - DIE RICHTIGE FORTSETZUNG Christoph Brosius, Perspektivdetektiv, Sprache: Deutsch, Workshop Space

VORTRAG: GAMES & ART – BEYOND GAMIFICATION Prof. Dr. Margarete Jahrmann, Prof. ZHDK Game Design, Zurich University of the Arts (CH), Sprache: Deutsch, Stage 3

15:30 - 16:00 **KAFFEEPAUSE**

16:00 - 16:30 **ABSCHLUSSVORTRAG: BUNDESWEHR UND DIGITALISIERUNG – CHANCEN UND POTENZIALE BEI DER NUTZUNG VON SERIOUS GAMES IM AUFGABENSPEKTRUM ÖFFENTLICHER SICHERHEIT** Bernd Schlömer, Regierungsdirektor, Bundesministerium der Verteidigung, Sprache: Deutsch

16:30 - 17:30 **ABSCHLUSSPANEL & WRAP-UP: WAS SOLL, KANN, DARF GAMIFICATION – UND WAS NICHT?** u.a. mit Prof. Dr. Steffen P. Walz, Prof. Dr. Margarete Jahrmann, Bernd Schlömer, Dr. Jens Maier

17:30 - 18:00 **NETWORKING & EINLASS NEO2016 DER TRK**

18:00 - 19:30 **PREISVERLEIHUNG: NEO2016: GAMIFICATION – DIE ZUKUNFT DES LERNENS** Laudatio: Dr Constanze Kurz, Chaos Computer Club, Berlin (GER)

19:30 - 21:00 **NETWORKING & FINGER FOOD**
