

**Incentives setzen
durch Gamification**

**—
Ansätze aus
der Kultur- und
Kreativszene**

**Kreativforum
Ostwürttemberg**

Zweiteilige, digitale Veranstaltungsreihe
per Microsoft Teams

Dienstag, 10. Mai 2022, 16.30 Uhr

Dienstag, 18. Oktober 2022, 16.30 Uhr

Incentives setzen durch Gamification – Ansätze aus der Kultur- und Kreativszene

Dienstag, 10. Mai 2022, 16.30 – 18.00 Uhr

Creatables: Wie wir durch Kreativität die positive Nachhaltigkeitstransformation meistern

Maria Rox & Janick Oswald | Projektleiterin & Co-Initiator – creatables

Wir alle stehen vor der bisher größten Herausforderung unserer Zeit: der Klimakrise. Die Nachhaltigkeitsinitiative „creatables“ geht diese mit einem neuen, positiven und kreativen Ansatz an. Indem wir Kreativschaffende, wie Spieleentwickler*innen und UX-Expert*innen, mit KMUs in Cross-Innovationsteams zusammenbringen, stoßen wir nachhaltige Innovationen an. Lassen Sie sich inspirieren, wie Nachhaltigkeit durch Innovation und Kreativität gelingt.

„Klima Buddy – hilft CO₂ sparen“: Die neue CO₂ - App mit Tamagotchi

Jan Reichert | CEO kr3m. media GmbH, Karlsruhe

Baden-Württemberg hat sich zum Ziel gesetzt, bis 2040 klimaneutral zu sein. Ein Teil dieser Strategie ist der Klima Buddy: CO₂-Rechner und virtuelles Haustier in einer App. Der User kümmert sich um einen süßen heimischen Waldkauz. Dadurch reduziert er seinen CO₂-Ausstoß. Klima schützen hat noch nie so viel Spaß gemacht.

Mit Games Welt gestalten und Leben verbessern!

Daniel Autenrieth & Prof. Dr. Stefanie Nickel | PH Schwäbisch Gmünd

Ob Gamer*in, Game-Designer*in, Gelegenheitsspieler*in, Spiele-Muffel oder Laie - die Vielfältigkeit von Spiel (Mechanik, Dynamik, Ästhetik, Literalität, usw.) setzt divergente Handlungs- und Denkstrukturen voraus und initiiert diese gleichermaßen. Sie können aus den Spielwelten auf realweltliche Probleme übertragen werden. Gaming und Game Design sind somit kein reiner Zeitvertreib. Sie reichen weit über technisches Handwerk hinaus. Über das Spielen und Gestalten werden kommunikative, kollaborative, kreative und kritische Prozesse in Gang gesetzt, sodass innovative Visionen und inspirierende Ideen entstehen.

Dienstag, 18. Oktober 2022, 16.30 – 18.00 Uhr

IT-Sicherheit für KMU spielerisch erlernen

Jenny Garwers | TA Schwäbisch Gmünd
Prof. Dr. Marcus Gelderie | Hochschule Aalen

Kleine und mittlere Unternehmen (KMU) tragen in Deutschland in wesentlichem Maß zur gesamtwirtschaftlichen Leistung bei. Der Schutz dieser Zielgruppe vor Angriffen auf ihre IT-Sicherheitssysteme, die Absicherung der damit verbundenen Wirtschaftsleistung und somit der damit sichergestellten Arbeitsplätze ist von höchster Bedeutung. Jedoch wird diese Bedrohungslage von Seiten der KMU häufig unterschätzt.

Durch die Erforschung neuartiger Aus- und Weiterbildungsangebote an KMU sollen die Awareness erhöht und die Skills zur IT-Sicherheitsanalyse ebenfalls gewährleistet werden. Entsprechend ist die Basis des Projekts BAK Game der didaktische Ansatz „Gamification“, um den Lerngegenstand zugänglich und vermittelbar aufzubereiten. Die Lernspiele werden in enger Kooperation mit den KMU entwickelt.

Möglichkeiten von Gamification im Weiterbildungsbereich

Michael Wohlstein | Development Quests + Franke GmbH

Wie kann man durch neue Lernmethodiken nachhaltige Verhaltensänderung bewirken? Am Beispiel der „Franke-Journey“, welche in enger Zusammenarbeit mit der Franke GmbH aus Aalen zur Implementierung deren Strategie 2025 designed wurde, erläutern Michael Wohlstein und ein*e Vertreter*in der Franke GmbH die prinzipiellen Einsatzmöglichkeiten und die konkrete Umsetzung von Gamification im Weiterbildungsbereich.

Gamification im Web- und Applicationdesign

Prof. Hartmut Bohnacker | Gestalter, Prorektor Lehre und Prof.
Studiengang Interaktionsgestaltung, HfG Schwäbisch Gmünd

Elemente der Gamification werden mittlerweile in vielen interaktiven Anwendungen eingesetzt: zur Motivation, aber auch zur Manipulation; zum Vorteil der User, aber auch zu deren Nachteil. Prinzipien wie Wettbewerb, Aufstiegsmöglichkeiten (Levels), Rangfolgen und das Sammeln von Punkten, virtuellem Geld oder Auszeichnungen können Gutes bewirken, wenn sie sinnvoll und im Sinne der Nutzenden eingesetzt werden.

**Information und kostenfreie Anmeldung unter:
www.ostwuerttemberg.de/veranstaltung**



frau und beruf 
Kontaktstelle
Ostwürttemberg - Ostalbkreis

H f G
Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG



Wirtschaftsförderungs-
gesellschaft mbH
Region Ostwürttemberg