

16.30 Uhr bis 17.30 Uhr

Gamification – Chance für effektiveres Stiftungswirken?

Eine Veranstaltung des Bundesverbandes Deutscher Stiftungen
in Kooperation mit der Allianz Pension Consult

Stadhalle Karlsruhe | UG 2 | Alfred-Mombert-Saal 1

„Gamification“ gilt als neues Zaubermittel in der Kommunikationsbranche. „Spielifizierung“ wird der Prozess genannt, Mechanismen und Techniken von Spielen für Zwecke zu nutzen, die eigentlich nichts mit Spielen zu tun haben. Dieser soll dafür sorgen, Urteils- und Verhaltensbeeinflussungen unterhaltsamer und ansprechender zu gestalten. Unbestritten ist, dass Spielmechaniken ein starkes Motivationswerkzeug darstellen können. Marktforscher sehen zudem in der Spielifizierung einen weltweiten Megatrend und prognostizieren, dass der Markt im Jahr 2016 gegenüber dem Jahr 2010 auf das Zehnfache gewachsen sein wird. Die Spielifizierung breitet sich von der Medienbranche mittlerweile auch in Richtung Unternehmen, Gesundheitsbranche und Bildungsbereich aus und wird auch von staatlichen Verwaltungen als Chance begriffen. Stiftungen nutzen Spielifizierung bislang allenfalls in Einzelfällen. Eine vernachlässigte Chance?

■ Begrüßung

Prof. Dr. Hans Fleisch, Generalsekretär, Bundesverband Deutscher Stiftungen

■ Einführende Gedanken

Dr. Hans Georg Freiermuth, Leiter Bereich Stiftungen, Allianz Pension Consult GmbH, Stuttgart

■ Expertinnen- und Experten-Talk

Prof. Dr. Isabell M. Welpe, Lehrstuhl für Strategie und Organisation, Technische Universität München

Siegbert Mattheis, Geschäftsführer, mattheis.Werbeagentur, Berlin

■ Moderation

Prof. Dr. Carsten Könneker, Chefredakteur, Spektrum der Wissenschaft, Heidelberg, Direktor, Nationales Institut für Wissenschaftskommunikation (NaWik) am KIT, Karlsruhe