PRESSEMITTEILUNG

Karlsruhe, 29. August 2017

bizplay bewegt Karlsruhe – mit „Spielifizierung"

Sechster Gamification-Kongress am 28. September

Spielerisch die Welt bewegen? Unter dem Motto „Play moves everything!" holt der Gamification-Kongress bizplay am 28. September nationale und internationale Experten auf die Bühnen von Tollhaus und Perfekt Futur. Welchen Einfluss haben Spiel-Elemente auf nicht primär spielerische Bereiche? Der Kongress lädt die Teilnehmer in Vorträgen, Panels und Workshops dazu ein, neueste Entwicklungen rund um die „Spielifizierung" zu diskutieren. Die bizplay bietet eine breite Plattform für Networking und Austausch.

„Ich freue mich, dass wir wieder anerkannte Experten aus Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft gewinnen konnten, die das Thema Gamification vielschichtig beleuchten, diskutieren und erlebbar machen werden", so bizplay-Kurator Prof. Dr. Steffen P. Walz. „Spielen bewegt und berührt alle gesellschaftlichen Bereiche, sei es in Bildung und Lernen, Kunst und Technologie oder Leben und Arbeiten."

Keynote mit Adam Moravanszky von NVIDIA

Adam Moravanszky, Director of GameWorks Engineering bei NVIDIA, laut MIT Technology Review die smarteste Firma der Welt, gibt spannende Einblicke in die neuesten Innovationen des Grafik- und Chipherstellers: In seiner Keynote spricht er über Gamification im Hinblick auf Zukunftsthemen wie Robotik, Autonomes Fahren, Künstliche Intelligenz und Virtual Reality.

Vom Ernst im Spiel bis zu Virtual Reality im Klassenzimmer

In Panels und Vorträgen können die Teilnehmer der bizplay außerdem tiefer in kreative, gesellschaftliche und technologische Aspekte rund um Gamification einsteigen.

Spielen ist meistens ein „So-tun-als-ob", aber was passiert, wenn sich Spiel und Realität vermischen? Tom Felber (Spiel des Jahres e.V.) befasst sich in seinem Vortrag mit dem Ernst im Spiel und erläutert, welche Auswirkungen dieser auf das wahre Leben haben kann. Dr. Susanne Rupp und Holger Tuletz (Cornelsen Verlag) präsentieren zwei innovative Lernkonzepte, die Virtual Reality, Coding und Apps spielerisch und gewinnbringend in den Schulalltag integrieren. Kurator Steffen P. Walz (Swinburne University of Technology) spricht über aktuelle Entwicklungen in der Automotive-Branche und welchen Einfluss dabei Gamification hat.

Kein Gamification-Kongress ohne Praxis

Ob Tanzkaraoke mit Nagual Sounds oder VR-Flugsimulation mit Icaros – auf der bizplay können Einsteiger, Fortgeschrittene und Experten Gamification hautnah erleben.

Icaros verbindet Fitness und Virtual Reality: Interessierte können den innovativen Flugsimulator, bestehend aus VR-Brille, VR-Fitnessspiel und neuartigem Fitness-Gerät, vor Ort ausprobieren. Eigene Bewegungen, die über die Musik entscheiden? Nagual Dance übersetzt Körperbewegungen vor einer 3D-Kamera in Echtzeit in Musik. In Workshops können die Teilnehmer der bizplay selbst an Themen rund um Gamification arbeiten, sich austauschen und neueste Entwicklungen diskutieren.

Die bizplay ist bundesweit eine der wichtigsten Veranstaltungen für die Anwendung spieltypischer Elemente. Zum sechsten Mal bringt die bizplay Gamification-Experten, Interessierte und ein Fachpublikum aus Wirtschaft, Games-Industrie, Forschung und Verwaltung in Karlsruhe zusammen.

Weitere Infos und Tickets: www.bizplay.org

ÜBER DIE ORGANISATOREN

Die bizplay wird veranstaltet vom CyberForum, dem K³ – Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe, der Karlsruher Messe- und Kongress GmbH sowie der gerenwa GmbH.

Das **CyberForum e.V.** ist mit über 1.100 Mitgliedern das größte regional aktive Hightech.Unternehmer.Netzwerk. in Europa. Im CyberForum vernetzen sich Unternehmer, Gründer, Kreative und Mitarbeiter aus Forschungseinrichtungen und Institutionen sowie Studierende, Business Angels und Auszubildende. Insgesamt repräsentieren die Mitglieder über 28.000 Arbeitsplätze. www.cyberforum.de

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. www.k3-karlsruhe.de

Die **Karlsruher Messe- und Kongress GmbH** veranstaltet vom 30. Januar bis 1. Februar 2018 zum 26. Mal die **LEARN**TEC. Mit mehr als 7.500 Fachbesuchern und Kongressteilnehmern ist die **LEARN**TEC die Leitmesse für digitale Bildung in Europa. Auf der Fachmesse präsentieren mehr als 250 Aussteller die neuesten Anwendungen, Programme und Lösungen für das Lernen mit IT. Der begleitende Kongress vermittelt an drei Tagen geballtes, praxisnahes Wissen. www.learntec.de

Die **gerenwa GmbH** erfindet und entwickelt Innovationen an den Schnittstellen von digitaler (Auto-)Mobilität, Game Design & Game Thinking und Gesundheit. Für Unternehmen wie Daimler, BMW und Porsche verknüpft gerenwa Technologien, Kompetenzen und Ideen – unterfüttert durch einen einzigartigen Mix wissenschaftlichen Know-hows – zu neuen, disruptiven Lösungen, bei denen der mobile Mensch im Mittelpunkt steht. So entstehen z.B. Automotive Apps, AR & VR für mobile Plattformen sowie mobile Internet of Things-

Lösungen für Wohlbefinden und Sicherheit; gerenwas Innovationswerkzeug, das FutureDeck®, wird darüber hinaus eingesetzt, um mit Kunden zukünftige, ungewöhnliche Produktideen zu erspielen. www.gerenwa.com

Pressekontakt

CyberForum e.V.

Maxine von Grumbkow
Kommunikation & Marketing

Haid-und-Neu-Straße 18
76131 Karlsruhe

T +49 (0) 721/602 897-20
F +49 (0) 721/602 897-99

E mvg@cyberforum.de