



creatables

## GAMES, UX & Co. - DIGITALKONFERENZ 17. JUNI 2020

10.15 - 10.25	Willkommen - Creatables Vision und Mission	Dr. Angela Frank MFG   Prof. Dr. Steffen P. Walz Sven Schmidt   Prof. Sebastian Stamm
10.25 - 10.30	Einführung & Programmübersicht	Ruth Lemmen
10.30 - 10.45	KeyNote - „Playful Impact“ How can games create space for playful impact?	Matthew Manos
10.50 - 11.00	Pause 1 - Live Performance Dominik Baer	
11.00 - 11.30	Best Practice Panel - Digital Sustainability	Moderation: Ruth Lemmen Daniel Classen, Lightshape Ralf Geiger, Vaude Matthias Huisken, iFixit Antonia Bartning, PitchYourGreenIdea Georg Hobmeier, Causa Creations
11.45 - 12.05	Be creative! Ein Ideengenerator für Innovation Papier, Stift und Smartphone wird benötigt	Frieda Preuß, Spiegel Institut Philip Rigley, Spiegel Institut
12.05 - 12.30	Pause 2 - Stream: Path Out, Causa Creations	
12.30 - 12.35	What's next	Moderation: Ruth Lemmen
12.35 - 12.50	Gaming in Bildung & Therapie	Misti Frantzen, CEO Meister Cody Susanne Grube, Staatliches Museum für Naturkunde Stuttgart
12.50 - 13.05	Werkzeuge der Transformation	Tobias Reitz, quäntchen + glück
13.05 - 13.30	Breakout, Networking Session	Moderation: Ruth Lemmen
13.30 - 13.45	Pause 3 - Live Performance Dominik Baer	
13.45 - 14.00	Wrap-Up & Next Steps	Moderation: Ruth Lemmen
14.00 - 15.00	Free Floating - Open Discussion Chat	



# creatables

## INFORMATIONEN ZUM PROGRAMM

### KeyNote - „Playful Impact“ mit Matthew Manos

Wie können Spiele zu mehr Nachhaltigkeit motivieren? Keynote-Speaker Matthew Manos, der amerikanische Game-Designer und Social Entrepreneur präsentiert drei Praxisbeispiele, wie man mit Spielen Transformation erreicht.

### Best Practice Panel - Digital Sustainability

Als Best Practice präsentieren wir einmal das Joint Venture von Vaude, Outdoor-Spezialist und nachhaltigstes Unternehmen in Deutschland, mit Lightshape und iFixit für einen lebenslangen Reparaturservice. Außerdem sustainable Games am Beispiel von Causa Creations und Pitch Your Green Idea!

### Be creative!

Ein Ideengenerator für Innovation mit Frieda Preuß und Philip Rigley vom Spiegel Institut.

### Gaming in Bildung & Therapie

Misti Frantzen, CEO Meister Cody, präsentiert spielerische Lernlösungen und Susanne Grube vom Naturkundemuseum Stuttgart stellt ihre digitale Museums-App vor.

### Werkzeuge der Transformation

Wie können Unternehmen digitale Transformation in der Praxis umsetzen? Tobias Reitz von quäntchen + glück zeigt Wege auf.

### Veranstalter:



### Gefördert von:



### Partner:

