



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:

