

ANMELDUNG ZUM WORKSHOP BUSINESS GAMES UND GAMIFICATION AM 13. FEBRUAR 2019

Ich/Wir nehme(n) mit ____ Person(en) gerne an dem Workshop: BUSINESS GAMES UND GAMIFICATION teil.
(Bei mehreren Personen bitte die Namen zusätzlich angeben!)

TeilnehmerInnen: Name/Vorname*

Unternehmen*

Straße, Postfach*

PLZ, Ort*

Telefon

E-Mail*

Ich willige in die elektronische Speicherung und Verarbeitung meiner in diesem Kontaktformular übermittelten personenbezogenen Daten zum Zwecke der Auftragsabwicklung und der Kontaktaufnahme ein.
Meine Einwilligung kann ich mit Wirkung für die Zukunft widerrufen.
Die Datenschutzbestimmungen finden Sie auf der Website: <https://www.ris-logis.net/de/footer/datenschutz/>

Ort, Datum*

Unterschrift*

VERANSTALTUNGSHINWEISE

Wissenschaftliche Leitung und Moderation

Axel Jacob und Thomas Temme, Hochschule Osnabrück

Teilnahmegebühren

Die Teilnahmegebühr beträgt 395,00 EUR (zzgl. 75,05 EUR MwSt.), für Studierende ohne bisherigem Hochschulabschluss 180,00 EUR (zzgl. 34,20 EUR MwSt.) bei Vorlage des Studierendenausweises.

Soweit ein Unternehmen mehrere Teilnehmer anmeldet, reduziert sich die Teilnahmegebühr für jeden weiteren Teilnehmer um 15% vom Ursprungsbetrag. VDI-Mitglieder und Stammkunden von LOGIS.NET bekommen 15% Ermäßigung.

In der Teilnahmegebühr enthalten sind Tagungsunterlagen, Pausenerfrischungen und ein Imbiss. Bitte überweisen Sie erst nach Rechnungseingang; geben Sie dabei unbedingt die Rechnungsnummer an. **Anmeldeschluss ist Montag, der 04. Februar 2019.**

Stornierungsbedingungen

Sofern eine Anmeldung später als 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn zurückgezogen wird, werden 50 Prozent der Teilnahmegebühr in Rechnung gestellt. Für eine zurückgezogene Anmeldung, die später als 7 Tage vor Veranstaltungsbeginn eingeht, werden 80 Prozent der Teilnahmegebühr in Rechnung gestellt. Bei Nichtteilnahme ohne Absage ist die Teilnahmegebühr in voller Höhe zu entrichten. Die Teilnahme einer Ersatzperson ist nach vorheriger Absprache mit dem Veranstalter möglich.

Ansprechpartnerin / Organisation

Elena Schäfer
Telefon: 0541 969-3852
Telefax: 0541 969 36 70
E-Mail: anmeldung@ris-logis.net
<https://www.ris-logis.net>

Veranstaltungsort

In den Räumen der Hochschule Osnabrück
Caprivistraße 30a
Raum CD 0011
49076 Osnabrück



Fotos/Bilder: Hochschule Osnabrück

BUSINESS GAMES UND GAMIFICATION

Anwendungsmöglichkeiten in Profit- und Non-Profit- Organisationen

Termin

Mittwoch, 13. Februar 2019
09:00 Uhr – 17:00 Uhr

Veranstalter

Logis.Net - Institut für Produktion und Logistik in der
Science to Business GmbH – Hochschule Osnabrück



BUSINESS GAMES UND GAMIFICATION

Business Games und Gamification stellen zwei unterschiedliche Ansätze dar, mit deren Hilfe der natürliche Spieltrieb von Menschen aktiviert und nutzbar gemacht werden kann. So können die Teilnehmer von Business Games sich spielerisch in komplexen (Wettbewerbs-) Situationen austesten, ohne jedoch wie in der Realität die eventuellen Konsequenzen ihres Handelns fürchten zu müssen. Durch die sehr realitätsnahe Abbildung der Wirklichkeit sind Business Games sehr geeignet für eine effektive und motivierende Wissensvermittlung. Sie sind sehr flexibel skalierbar bezüglich ihres Komplexitätsgrades und auch bezüglich ihrer inhaltlichen Schwerpunkte. Dadurch sind sie geeignet für unterschiedlichste Zielgruppen in Unternehmen oder auch Non-Profit-Organisationen: vom Azubi bis hin zu Führungskräften. Neben der Anwendung fachlichen Management-Wissens werden dabei auch Softskills wie Führungskompetenzen oder Teamfähigkeit trainiert.

Im Vergleich zu Business Games ist Gamification ein weniger ganzheitlicher Ansatz, als vielmehr ein Tool, um punktuell den Spieltrieb von Menschen in Realprozessen durch den Einsatz von Elementen eines Spiels zu aktivieren, um dadurch die Konzentration und das Engagement der Zielpersonen zu erhöhen. Gamification kann dabei sowohl bei Mitarbeitern als auch bei Kunden oder z.B. Lieferanten angewandt werden.



PROGRAMM

- 09.00 Uhr** **Einschreiben und Entgegennahme der Tagungsunterlagen**
- 09.15 Uhr** **Begrüßung der TeilnehmerInnen**
Axel Jacob und Thomas Temme,
Hochschule Osnabrück
- 09.30 Uhr** **Business Games und Gamification - Gemeinsamkeiten und Unterschiede**
Axel Jacob, Hochschule Osnabrück
- 10.00 Uhr** **Business Games: Überblick und Einsatzpotentiale**
Thomas Temme,
Hochschule Osnabrück
- 10.45 Uhr** **Kaffeepause**
- 11.15 Uhr** **Wie funktioniert Gamification in der Praxis?**
Axel Jacob, Hochschule Osnabrück
- 12.00 Uhr** **Mittagspause**
- 13.00 Uhr** **Gamification Workshop - Erarbeitung konkreter Anwendungsoptionen**
Axel Jacob, Hochschule Osnabrück
- 14.00 Uhr** **Kaffeepause**
- 14.30 Uhr** **Anspielen eines Management Business Games**
Thomas Temme,
Hochschule Osnabrück
- 16.30 Uhr** **Abschluss und Ausklang der Veranstaltung**

REFERENTEN

Thomas Temme M. A.

Lehrkraft für besondere Aufgaben - Management & Business Games

Planspielentwicklung und langjähriger Einsatz verschiedenster Planspiele im In- und Ausland, auch außerhalb der Hochschule



Axel Jacob M. A.

Lehrkraft für besondere Aufgaben der Fachgruppe Logistik

Langjährige Erfahrung zum Thema Planspiele und Gamification in Lehre, Forschung und Praxis mit Schwerpunkt auf dem Einsatz in Logistik- und Wertschöpfungsnetzwerken



IHR NUTZEN

Die Teilnehmer sollen die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Aktivierung des menschlichen Spieltriebs kennenlernen und selbst anwenden. So sollen eigene Use Cases für den Einsatz von Gamification entwickelt und diskutiert werden. Ebenso werden die Teilnehmer im Seminar die Möglichkeit haben, nach einer Einführung in die Methodik Business Games selbst ein Business Games anzuspielden. Auf Basis dieser Erfahrungen erhalten sie dann aus Perspektive der Spielleitung einen Einblick in die Komplexitätssteuerung von Business Games und so auch in die Gestaltung möglicher Einsatzkonzepte im Kontext von Unternehmen bzw. Non-Profit-Organisationen.