

## **bizplay: spielerisch die Welt bewegen**

Gamification-Kongress bizplay am 28.9. im Alten Schlachthof in Karlsruhe

***Karlsruhe, 1. Juni 2017.***

**Wie und wo können Spiel-Elemente lohnend auch außerhalb des Kinderzimmers eingesetzt werden? Mit diesen Fragen beschäftigt sich der Gamification-Kongress „bizplay“, der am 28. September 2017 im Alten Schlachthof in Karlsruhe stattfindet. Auf dem Programm stehen Workshops und Vorträge, unter anderem von Vertretern von IBM, Spiel des Jahres e.V. und dem Cornelsen Verlag. Veranstalter der bizplay sind das K<sup>3</sup> Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe, das CyberForum e.V., die Karlsruher Messe- und Kongress GmbH als Ausrichter der LEARNTEC und die gerenwa GmbH. Noch bis 28. Juli läuft der Frühbucherrabatt auf [www.bizplay.org](http://www.bizplay.org)**

„Gerade in Zeiten der zunehmenden Digitalisierung sind Spielen und Lernen untrennbar verbunden – und damit meine ich nicht das erzwungene Lernen, sondern das Neuentdecken digitaler Welten, das Experimentieren aus einer inneren Motivation heraus“, so Prof. Dr. Steffen P. Walz, Kurator der bizplay. Der Gamification-Kongress, der zum 6. Mal stattfindet, beschäftigt sich mit dem Einfluss von Spiel-Elementen auf nicht primär spielerische Bereiche aus Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft.

### **Kreative, technologische und gesellschaftliche Aspekte**

Auch dieses Jahr sind internationale Gamification-Experten als Redner zu Gast bei der bizplay: unter anderem Phaedra Boinodiris, Global Lead Gamification & Serious Games bei IBM (USA); Tom Felber, Vorsitzender Spiel des Jahres e.V. (Schweiz); Susanne Rupp, Leiterin E-Didaktik beim Cornelsen Verlag (Deutschland) und Michael Schmidt, Geschäftsführer der Icaros GmbH (Deutschland).



Letzterer – der Namen des Unternehmens lässt es schon erahnen – macht einen der größten Menschheitsträume erlebbar: Das Fliegen. Der Icaros, bestehend aus VR-Brille, VR-Fitnessspiel und neuartigem Fitness-Gerät, wird auch auf der bizplay auszutesten sein.

Zusätzlich zu den Vorträgen haben die Teilnehmer der bizplay auch dieses Jahr die Möglichkeit, in praxisbezogenen Workshops und Panels tiefer in einzelne Themen der Gamification einsteigen zu können.

Die Veranstaltung richtet sich an alle Gamification-Interessierten aus Wirtschaft, Technologie, Design, Kultur, Gesellschaft und Politik und bietet eine breite Plattform zum Networking und Austausch.

### **Tickets: Frühbucherrabatt bis 28. Juli**

Beim Early-Bird-Special können Tickets bis zum 28. Juli zu vergünstigten Konditionen erworben werden: für 69 Euro (zzgl. MwSt.) statt 95 Euro (Tageskarte). Tickets unter **[www.bizplay.org](http://www.bizplay.org)**

### **ÜBER DIE ORGANISATOREN**

Die bizplay wird veranstaltet vom CyberForum, dem K<sup>3</sup> – 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, Mitarbeiter aus Forschungseinrichtungen und Institutionen, Studierende, Business Angels und Auszubildende. Insgesamt repräsentieren die Mitglieder über 23.000 Arbeitsplätze. Mehr unter: [www.cyberforum.de](http://www.cyberforum.de)

Das **K<sup>3</sup> – 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. Mehr unter: [www.k3-karlsruhe.de](http://www.k3-karlsruhe.de)

Die **Karlsruher Messe- und Kongress GmbH** veranstaltet vom 30. Januar bis 1. Februar 2018 zum 26. Mal die **LEARNTEC**. Mit mehr als 7.500 Fachbesuchern und Kongressteilnehmern ist die **LEARNTEC** 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](http://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](http://www.gerenwa.com)

## **Pressekontakt**

### **CyberForum e.V.**

Lea Steinweg

Kommunikation & Marketing  
Haid-und-Neu-Straße 18  
76131 Karlsruhe

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

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

**E** [steinweg@cyberforum.de](mailto:steinweg@cyberforum.de)