

Eine gemeinsame Veranstaltung von



eBUSINESSLOTSE

INFOBÜRO FÜR UNTERNEHMEN
OSTWESTFALEN-LIPPE

In Kooperation mit



Universität Duisburg-Essen, Lehrstuhl für Medieninformatik und Entertainment Computing

Mit der Initiative „Einfach intuitiv – Usability für den Mittelstand“ fördert das BMWi im Rahmen seines Förderschwerpunktes „Mittelstand Digital – IKT Anwendungen in der Wirtschaft“ in den nächsten Jahren gezielt Verbundvorhaben von Wissenschaft und Praxis, um die Stellung der Nutzerfreundlichkeit von Anwendungssoftware als Qualitätsfaktor für Anbieter wie Anwenderseite stärker in den Fokus zu rücken und Konzepte zur Umsetzung vorzuschlagen.



bikonet
Bielefelder IT
Kompetenznetzwerk e.V.

IT-Dialog OWL

Social Media OWL

iTMW
IT für die mittelständische Wirtschaft

**PADERBORN IST
INFORMATIK**

**Mittelstand-Digital ist Partner des
Wissenschaftsjahres 2014**

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung



Kontakt / Anfahrt

Termin

Donnerstag, 13. November 2014
16:30 -18:30 Uhr

Veranstaltungsort

Zukunftsmeile Fürstenallee
Zukunftsmeile 1
33102 Paderborn
1. Etage, Raum 01-28

Anmeldung

Bitte melden Sie sich bis zum 11.11.2014 online an unter:
www.ebusinesslotse-owl.de/Veranstaltungen/gamification/

Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenlos.

Ansprechpartner für Rückfragen

eBusiness-Lotse Ostwestfalen-Lippe

c/o InnoZent OWL e.V.

Ulrike Künnemann.

Tel. 05251 – 54 65 315

ukuennemann@innozentowl.de

www.ebusinesslotse-owl.de

Anfahrt

Eine Anfahrtsbeschreibung finden Sie unter:
www.zukunftsmeile-fuerstenallee.de/anfahrt/

Falls Ihr Navigationsgerät die Zukunftsmeile 1 noch nicht kennt – Sie finden uns direkt gegenüber der Fürstenallee 18, 33102 Paderborn.

Impressum

Herausgeber

eBusiness-Lotse Ostwestfalen-Lippe

c/o InnoZent OWL e.V.

Zukunftsmeile 1

33102 Paderborn

Bildnachweis

© Jane Kelly

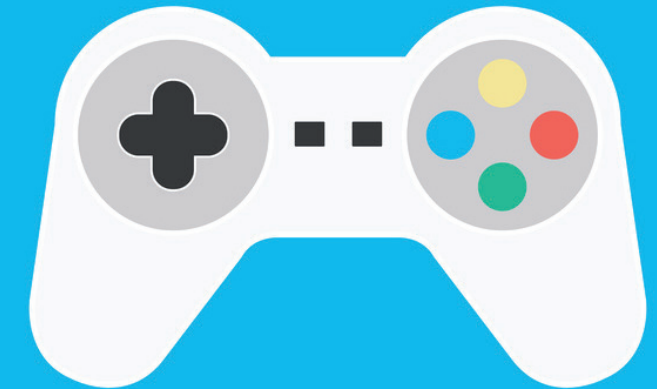
- Fotolia.com



eBUSINESSLOTSE

INFOBÜRO FÜR UNTERNEHMEN

OSTWESTFALEN-LIPPE



Gamification – ein Paradigmenwechsel in der Softwareentwicklung?

Donnerstag, 13. November 2014

16:30-18:30 Uhr

Zukunftsmeile Fürstenallee, Paderborn

www.ebusinesslotse-owl.de

Mittelstand-
Digital



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Zielsetzung

“One of the biggest differences between productivity software and software used for entertainment is that the pleasure and motivation comes from accomplishing outside tasks (...)”

(Lazarro 2008)

Gamification (von engl. „game“: „Spiel“) ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spiel-fremde Zusammenhänge.*

Gamification entwickelt sich zu einem stark nachgefragten Trend in Unternehmen, Bildungseinrichtungen und Produkten des Freizeitbereiches. Das Konzept, Eigenschaften und Erlebnisqualitäten digitaler Spiele in Softwareprodukte zu übertragen ist dabei nicht vollständig neu, kann aber im Rahmen der aktuellen gesellschaftlichen und technischen Entwicklungen und der damit einhergehenden Anforderungen an Software- und Interaktionsgestaltung neue Impulse geben. Die häufig noch vorherrschende, primäre Orientierung an funktionalen Anforderungen wird hinterfragt und ein stärkerer Fokus auf den Nutzer, seine Motivation und Bedürfnisse gelegt. Damit reiht sich die Entwicklung in parallele Trends zu einer stärkeren Stellung von Gebrauchstauglichkeit und Nutzererfahrung ein und nimmt Anteil an den laufenden Veränderungen in Konzeption und Entwicklung der Softwareprodukte von morgen.

Im Vortrag möchten wir Ihnen dazu aktuelle Trends sowie Potentiale und Herausforderungen vorstellen.

Die Veranstaltung richtet sich an Softwareentwickler sowie an Geschäftsführer und IT-Verantwortliche von Unternehmen.

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!

*<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/688938796/gamification-v3.html>

Programm

- 16:30 Begrüßung**
Dr. Simon Oberthür
s-lab – Software Quality Lab der Universität Paderborn
- 16:40 Vorstellung der Angebote des eBusiness-Lotsen Ostwestfalen-Lippe**
Ulrike Künnemann
eBusiness-Lotse Ostwestfalen-Lippe
- 16:50 Gamification – ein Paradigmenwechsel in der Softwareentwicklung?**
Ralf Schmidt
Universität Duisburg-Essen
- Gamification im Überblick
 - Beispiele
 - wissenschaftliche Perspektive und Einordnung
 - wesentliche Fragestellungen
 - Potentiale und Herausforderungen für Umsetzungen in Produktivumgebungen
- 17:50 Diskussion und Fragen**
- 18:30 Ausklang und Netzwerken**
- Moderation**
Dr. Simon Oberthür
s-lab – Software Quality Lab der Universität Paderborn



Ralf Schmidt ist Mitglied der Entertainment Computing Group der Universität Duisburg-Essen. Nach einer mehrjährigen Tätigkeit als Entwicklungsleiter von Lernspielen und Lernsoftware, forscht er heute zur Übertragbarkeit von Spielkonzepten als ganzheitlichen Designansatz für lernende Organisationen.

Ralf Schmidt ist Projektleiter des vom BMWi geförderten Projektes „Playful Interaction Concepts“.

eKompetenz-Netzwerk für Unternehmen

Der eBusiness-Lotse Ostwestfalen-Lippe ist Teil der Förderinitiative „eKompetenz-Netzwerk für Unternehmen“, die im Rahmen des Förderschwerpunkts „Mittelstand-Digital – IKT-Anwendungen in der Wirtschaft“ vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) gefördert wird. 38 regionale Anlaufstellen bieten Unternehmen, insbesondere kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) und dem Handwerk, bundesweit praxisnahe Informationen und Hilfestellungen kostenfrei für ihr eBusiness an.

www.mittelstand-digital.de



Der eBusiness-Lotse Ostwestfalen-Lippe wird von InnoZent OWL e.V. und vom s-lab – Software Quality Lab der Universität Paderborn getragen. Kooperationspartner sind die Industrie- und Handelskammern Ostwestfalen und Lippe sowie die Handwerkskammer Ostwestfalen-Lippe.
www.ebusinesslotse-owl.de