



PROGRAMM

2. Serious Games Maker Days Conference

Chemnitz, 21. September 2024

Stand: 13.09.2024

Makers, Business & Arts ist ein Hauptprojekt der Kulturhauptstadt Europas Chemnitz2025 gGmbH,
in Kooperation mit dem Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

Serious Games Konferenz

SAMSTAG, 21.09.2024, Industriemuseum

ab 9.30 Uhr Ankommen

10.00 Uhr **Begrüßung** und Eröffnung

10.15 Uhr **Arena-Talk:** Was bestimmt zukünftig die Entwicklung von Serious Games? mit vier Beispielen aus der Praxis:

1. Planspiele und ihre Perspektive für den Tourismus

Referentin: Jessika Weber-Sabil ([Digital Transformation in Cultural Tourism, Breda University of Applied Sciences](#))

2. Einsatz von KI in der Entwicklung von Serious Games

Referent: Markus Utomo ([Markus Utomo Design](#))

3. Innovative Spieleentwicklung durch schnelles Scheitern

Referentin: Claudia Haußmann ([butterflying](#))

4. Game-Thinking

Referentin: Stella Schüler ([Gameful Leadership](#))

11.30 Uhr **Tischgespräche** zu den Inputs

12.30 Uhr Mittagspause

13.30 Uhr **Spielerischer Energizer & Vorstellung der Workshops**

- 14.00 Uhr **Workshops:** Neue Ideen für neue Herausforderungen in der Entwicklung von Serious Games
- Martin Hochreiter „Start where you are“ - Ein Spiel für Serious Game Prototyping
- Claudia Haußmann Format: Gameathon und Design Thinking in der Spieleentwicklung
- Markus Utomo Neue Vertriebswege und -konzepte für Serious Games
- Rica Bünnig Einbettung von Serious Games in Teamprozesse (pädagogische und andere reflexive Kontextualisierung von Games)
- Tom Ritschel Neue Konzepte, Formate und Ansätze zur Zusammenarbeit zwischen Spieleentwickler*innen / und mit anderen Expert*innen
- Josef Rizk Neue Wege für Kooperationen mit dem Tourismus
- 15.30 Uhr **„TransferCafé“** – Anknüpfungspunkte aus den Workshops
- 16.15 Uhr Spielerisch-künstlerische Aktion und **Abschlussgespräch**
- 17.00 Uhr **Ende**