

Durch den Tag begleiten Sie Prof. Dr. Sabiha Ghellal (HdM) und Dipl.-Phys. Mario Bott (IPA).

09:00      Ankunft

09:30      **Einführung BioGamesLab und Re-Briefing Game-Design** (Mario)

10:00      **User Experience: „Viele Begriffe und Blickwinkel – ein Ziel“** (Sabiha)

Nutzererlebnisse gibt es in vielen Branchen und Professionen. Letztlich zielen die verschiedene Herangehensweisen und Begriffe auf das Gleiche ab: Wie kann die Erlebniswelt des Nutzers interessant gestaltet und zielgerichtet verbessert werden?

10:45      **Networking Café – Meine Herausforderungen, Ziele und Angebote**

Die Nutzererfahrung betrifft auch jeden selbst: Was sind meine Bedürfnisse und Erlebnisse, die ich mit dem BioGamesLab verbinde? Welche konkreten Herausforderungen möchte ich aus Sicht der Life Sciences angehen? Was für spezifische Lösungsansätze kann ich als UX- oder Games-Unternehmen anbieten?

11:15      **User Experience im Life Science Kontext: Needs und Challenges** (Mario)

Ganz konkret heißt es nun: Was für Herausforderungen und Use Cases gibt es? Wie sieht dabei eine mögliche Gamification-Lösung aus, um die Nutzererlebnisse zu verbessern? Diese Impulse sollen dazu dienen, den Horizont über die bereits erwähnten Anwendungsfälle zu erweitern.

12:00      Mittag

13:00      **Networking II – „Speeddating“**

Gemeinsam werden in einem Speeddating die Suche und Angebote in kurzen Spieleideen zusammengebracht. Als Teilnehmer des BioGamesLabs wollen Sie eine klare Erlebnis- und Erfahrungswelt schaffen. Immer unter dem Aspekt: einen Markt der Ideen für Kunden und Anbieter zu schaffen.

14:00      Kaffeepause

14:15      **„Gamification Canvas“: Dimensionen der User Experience analysieren** (Mario)

In kleinen Teams beleuchten Sie interaktiv an Hand von Fallbeispielen konkrete Dimensionen des Anwendererlebnisses von Gamification-Lösungen. Hierbei geht es um die Nutzer, das Unternehmen, konkrete Umsetzungsmöglichkeiten sowie Entscheider: alle mit individuellem Interaktionserlebnis, Setting und Zielen im Gestaltungsprozess.

16:15      **Wrap-up und weiteres Vorgehen**

Zusammenfassend werden die Erkenntnisse des „Gamification Canvas“ präsentiert. Außerdem werden mögliche Kooperations- und Unterstützungsmöglichkeiten für die Realisierung konkreter Projekte aufgezeigt.

17:00      Ausblick und Ende

Im Anschluss sind Sie herzlich zu einem gemeinsamen Gedankenaustausch eingeladen.

