C 10656

cim

Conference & Incentive Management

Issue 5 | October 2013

www.cimunity.com

DR. HEIKO ROSSNAGEL, FRAUNHOFER IAO: „Viele sind zu sorglos“ **+++ DR. HEIKO ROSSNAGEL, FRAUNHOFER IAO:** “Many are too careless” **+++ FRISMAKERS FESTIVAL:** Präsentiere in 300 Sekunden! **+++ FRISMAKERS FESTIVAL:** You have 300 seconds!

Big data

Cloud Services, Social Media – überall hinterlassen wir Daten. Wie steht es um Datenschutz bei Events?

Cloud services, social media – we leave our data everywhere. But what about data privacy at events?

VERSPIELT

Anbieter wie der App-Hersteller Eventmobi oder die E-Learning-Spezialisten Canudo kombinieren Events und **Trainings mit spielerischen Elementen.** Geht das?

■ **Gamification.** „Spielen kann man nicht ernst genug nehmen." Hajo Noll ist Geschäftsführer der E-Learning Agentur Canudo, die interaktive Trainings in elektronischer Form entwickelt und mit motivierenden und spieltypischen Bestandteilen anreichert. „Wir haben die Erfahrung gemacht, dass ein wirklich gutes E-Learning-Programm davon profitiert, wenn man spielerische Elemente einfließen lässt", sagt Noll. Den Trend, spieltypische Komponenten in einem spielfremden Kontext anzuwenden, nennt man Gamification.

Noll ist überzeugt: „Geschickt eingesetzt, wird man definitiv bessere Lernergebnisse erzielen. Spielerisches Lernen ist äußerst effektiv." Der Erfolg gibt Hajo Noll recht. Er gründet sein Unternehmen im Krisenjahr 2009 und etabliert es trotz schwieriger Umstände im umkämpften Weiterbildungsmarkt. „Unsere Leistungen bieten einen Mehrwert, weil wir die Anwendungskompetenzen der Mitarbeiter erhöhen."

Für den Energiekonzern Eon entwickelte Nolls Unternehmen ein Spiel zum Thema „Business Process Management". Dabei lernten die Mitarbeiter, Geschäftsprozesse zu gestalten und zu optimieren, indem sie gemeinsam mit der Familie „On" eine Gartenparty ausrichten mussten. Jeder Schritt des Eon-internen Business Process Managements spiegelte sich in der Geschichte der Familie „On" wider. „Jeder kann sich in die Situation hineinversetzen, eine Party zu organisieren. Und im Game wird dann klar, dass es hilfreich ist, auch im kleinsten Team Prozesse einzuhalten, um ein gemeinsames Projekt – wie eine Party – erfolgreich umsetzen zu können."

Der Einsatz spielerischer Schulungen funktioniert auch im Rahmen von Großveranstaltungen. Im Auftrag des Deutschen Fußball-Bundes konzipierte Canudo ein interaktives Programm für die 3.000 freiwilligen Helfer der FIFA Frauen-WM 2011, das sie auf den Einsatz während der WM vorbereitete. Das Highlight der Schulung: ein simuliertes Fußballspiel inklusive „sportlicher Wissensüberprüfung". Künftig werden Online-Trainings und Kurse noch spannender, weiß Noll: „Als Nächstes werden Möglichkeiten von Augmented Reality oder Gesten basiertem Lernen bei didaktischen Konzepten berücksichtigt. Ich freue mich drauf!"

Gaming: Mitarbeiter von Eon lernen Prozesse auf spielerische Weise.

Gaming: Eon staff members **learn processes by playing.**

Auf Apps für Veranstaltungen ist das kanadische Unternehmen Eventmobi spezialisiert. Mit über 500 Firmen- und Verbandskunden ist das Unternehmen nach eigenen Angaben der größte Anbieter von mobilen Veranstaltungsplattformen für Konferenzen und Fachmessen. „Wir haben bereits über 2.000 Veranstaltungen mit unseren Event Guides und Event Apps ausgestattet", sagt Thorben Grosser, Business Development Manager bei Eventmobi Europe.

Neben Agenda sowie Referenten-, Aussteller-, Sponsoren- und Teilnehmerlisten enthalten Veranstaltungs-Apps interaktive Features wie Networking oder Hotelinformationen. „Als Veranstalter sollte man sich fragen: Wie mache ich meinen Teilnehmern das Leben einfach?", sagt Grosser.

Auch bei Apps werden immer häufiger Spiele eingesetzt. Grosser nennt das Beispiel USA: „Mittlerweile ist die Nachfrage nach Gamification in Nordamerika gleichauf mit der Nachfrage nach Event-Apps. Gamification ist ja eigentlich ein komplett mensch-

licher Sachverhalt und insofern nicht nur ein Trend, sondern ein bewusstes Ansprechen von realen Instinkten.“ Sein Lieblingselement ist die Schnitzeljagd. Grosser: „Damit garantiert man gute Laune und eine tolle Gruppendynamik.“

Er legt großen Wert darauf, den nachhaltigen Aspekt einer App zu erwähnen. „Auf der letzten Jahrestagung des Weltluftfahrtverbands IATA benötigten die 800 Teilnehmer dank der App statt 150.000 nur 35.000 Blatt Papier.“ Und Grosser ist sicher: Dieses Argument kann man nicht ernst genug nehmen.

Christian Funk

www.canudo.de
www.eventmobi.com

Fun and games

Suppliers like app producer Eventmobi and e-learning specialists like Canudo combine events and training with playful elements. Does it work?

Photo: Canudo GmbH

■ **Gamification.** “You cannot take playing seriously enough.” Hajo Noll is Managing Director of the e-learning agency Canudo which develops interactive training in an electronic format enhancing it with motivating and game-style elements. “Our experience is that a really good e-learning programme benefits from adding playful elements,” says Noll. The trend of using game-style components in a non-game context, is known as “gamification”.

Noll is convinced that “If skilfully used, this definitely improves learning results. Learning by playing is really effective.” His success shows how right he is. He started his business in crisis year 2009 and established it against all odds on the highly competitive further education market. “Our services offer an added value by enhancing the application skills of staff members.”

For energy giant Eon Noll’s company developed a game on the topic of business process management. It taught staff how to design and optimise business processes by asking them to organise a garden party with the “On” Family. Every step of Eon’s internal business process management was mirrored in the story of the “On” Family. “Everybody knows the situation where you have to organise a party. And the game shows you how helpful it is to follow processes even in a very small team if you want to make a joint project a success.”

Training by playing is also a concept that works at large events. On behalf of the German Football Association (DFB) Canudo developed an interactive program for the 3,000 voluntary helpers of the 2011 FIFA Women’s World Cup to prepare them for their work during the World Cup. The highlight of the training: a simulated football match including a “sports knowledge test”. In future, online trainings and courses will become even more enticing, says Noll: “As a next step, we will incorporate the possibilities of augmented reality or gesture-based learning in our teaching concepts. I look forward to this!”

Apps for events is the specialty of the Canadian company Eventmobi. With over 500 corporate and association customers the company claims to be the largest provider of mobile event platforms for conferences and trade fairs. “We have already furnished over 2,000 events with our event guides and event apps,” says Thorben Grosser, Business Development Manager of Eventmobi Europe.

Apart from agendas and lists of speakers, exhibitors, sponsors and attendees, event apps boast interactive features such as networking or hotel information. “As an organiser you should ask yourself: How can I make life easier for my attendees?”, says Grosser.

More and more apps also incorporate games. As an example, Grosser cites the USA: “Demand for gamification in North America is now on par with demand for event apps. Gamification is really just human nature and hence not just a trend but deliberately targets real instincts.” His favourite element is the paper chase. “This is always a lot of fun and ensures great group dynamics.”

He attaches great importance to mentioning the green aspect of apps. “At the last annual conference of the International Air Transport Association (IATA) the 800 delegates only needed 35,000 sheets of paper instead of 150,000 thanks to the app.” And Grosser is certain: This is an argument you cannot take seriously enough.

Christian Funk

Photo: Canudo GmbH

Hajo Noll und seine E-Learning-Agentur Canudo setzen bei Trainings auf spielerische Elemente.

Hajo Noll and his **e-learning agency Canudo** focus on training with a playful twist.