

Seminarium ”Gamification – Engagemang och Innovation”

Plats: Elmia Konserthus i lokal ”k11” – länk till översikt på området finner du [här](#)

Datum & tid: Torsdag den 27 november 2014 mellan **9.00-12.30**

- 9.00 – 9.05 **Camilla Littorin – Näringslivschef på Jönköpings kommun hälsar alla välkomna!**
- 9.05 – 9.35 **Gustaf Josefsson – Internet och Exponentiell Utveckling**

Ny teknologi och nya metoder jämnar ut förutsättningar för entreprenörer och innovatörer. Gustaf är en av Sveriges mest färgsprakande entreprenörer och föreläsare inom framtid och trendspaning. I denna föreläsning kommer Gustaf att dela några av sina tankar om ny teknologi och den samhällsförändring som den tekniska utvecklingen för med sig.
- 9.35 – 10.00 **Christian Lidström – E-sport och Gamification**

Christian kommer ifrån en bakgrund som proffs i spelet Counter-Strike och brinner för en förändrad attityd kring spel och de möjligheter som spelmekanismer har på ökad engagemangsnivå i olika sammanhang. Christian synliggör den röda tråden mellan e-sport (Dreamhack) och dagens huvudämne i Gamification.
- 10.00 – 10.15 Bensträckare och Kaffe
- 10.15 – 10.45 **Sergej Belinski – Vad är Gamification?**

Sergej är den digitala strategen som nyligen lämnat sina uppgifter på kommunikationsbyrån Citat i Stockholm för att starta eget och konsultera inom ämnen som Gamification på heltid. I denna föreläsningen reder vi ut begreppet Gamification och frågeställningar som; Vad är egentligen gamification? Vad är det som gör datorspel så beroendeframkallande, och vad kan vi lära från detta och tillämpa i andra sammanhang?
- 10.45 – 11.15 **Peyman Vahedi – Gamification som Framgångsfaktor i Skolan**

Hur kan spelmekanik och speldynamik bidra till att ge lärare ytterligare verktyg i den pedagogiska verktygslådan? Till vardags är Peyman rektor på Ådalsskolan i Kramfors kommun och berättar för oss hur man via spelifierat lärande (gamification) har ökat delaktighet och engagemang i skolan. Peyman är en mycket uppskattad talare på ämnet och reser Sverige runt för att inspirera andra hur man via modern teknik och gamification kan bidra till en ökad motivationsgrad och studieresultat.
- 11.15 – 11.45 **Oskar Eklund – Gamification och Affärsnytta**

Oskar är VD på företaget Hello There som huvudsakligen utvecklar spel för träning, marknadsföring och underhållning. Oskar och Hello There som så sent som i början på oktober vann Svenska Design Priset för spelet Gravity som man skapade tillsammans med vår Svenska DJ-superstjärna Avicii.
- 11.45 – 12.00 **Stefan Magnusson - Dreamhack**

Stefan jobbar till vardags som Vice President på Dreamhack. Stefan kommer förbi för att berätta om Dreamhacks utveckling genom deras 20-åriga historia och framtida utmaningar som världens största spelfestival. Efter sitt föredrag bjuder Stefan med alla besökare på en rundvandring på Dreamhack och det område som under helgen förväntas besökas av hela 25000 (!) personer.
- 12.30 **Lunch**