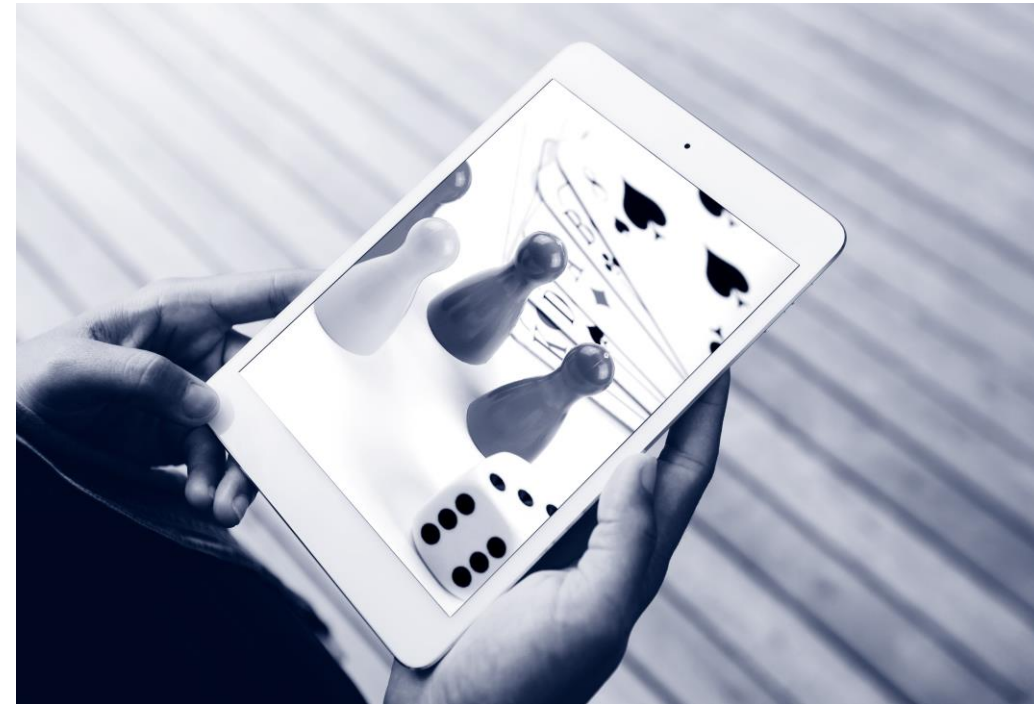

EINLADUNG

Donnerstag, 20. August 2020
18.30 Uhr*, in St.Gallen

«Gamification» in der Kommunikation

Botschaften auf spielerische Art an das Zielpublikum bringen. Originell und herausfordernd anstatt trocken-konventionell. Gamification heisst das Zauberwort. Denn der Spieltrieb ist bei vielen Menschen tief verankert – vom Kindesalter an. Wo und wie funktioniert Gamification? Was müssen Kommunikationsprofis darüber wissen? Am Gemeinschaftsanlass von PROL und Werbeclub gibt es erhellende Einblicke in diese spannende Welt.

* evtl. findet um 17.30 Uhr für Interessierte eine Casino-Führung statt; beachte den Hinweis auf der Folgeseite unter «Programm»



DATUM, ZEIT, ORT

Donnerstag, 20. August 2020, 18.30 Uhr

Radisson Blu Hotel, St.Jakob-Strasse 55, 9000 St.Gallen
Telefon 071 242 12 12 / Link auf [Lageplan](#)

Parkplätze in der Nähe: Radisson-Parkgarage, Olma-Areal vis-à-vis Hotel, Spelterini-Platz, Parkplätze im Museums-Quartier, Parkgarage Brühltor
Informationen: www.pls-sg.ch/parkraeume

Anreise mit dem ÖV: Bus Nr. 4, 6 ab Bahnhof St.Gallen, Haltestelle Olma

PROGRAMM

(17.30 Uhr) evtl. Führung durch das Casino St.Gallen im EG des Hotelgebäudes → entscheidet sich infolge Corona leider erst kurzfristig: bitte bei Anmeldung Interesse vermerken und Du bekommst einige Tage vorher Bescheid, ob es klappt

18.30 Uhr Begrüssung und Einführung
Anita Schweizer, Präsidentin PROL

18.35 Uhr Gamification – das Was, Wie, Warum dazu
Yves Erne von der Agentur Zense, Zürich
anschliessend Diskussions- und Fragerunde

19.50 Uhr (ca.) Netzwerk-Apéro

ANMELDUNG / KOSTEN

Danke für die Anmeldung bis **spätestens Donnerstag, 12. August 2020** via [PROL-Website](#) (Nichtmitglieder wählen «Anmeldung für Gäste»).

Der Anlass ist für PROL-Mitglieder sowie für PRVA- und DPRG-Mitglieder kostenlos. Gäste/Begleitpersonen bezahlen einen Beitrag von Fr. 30.–.

Mitglieder des Werbeclubs melden sich direkt über die Club-Website an.

Fragen? Das PROL-Sekretariat gibt Auskunft: info@prol.ch / 076 529 20 22

WORUM ES GEHT

Den Mitarbeitenden den Sinn und Zweck der neuen Strategie vermitteln: Warum nicht ein packendes Spiel dafür kreieren? Gamification heisst der englische Fachbegriff dafür, der längst auch in der deutschsprachigen Kommunikationswelt Fuss gefasst hat. Die Technik macht vieles möglich und auch erschwinglich. Aber Achtung: Einfach nur originell und witzig gemacht genügt nicht. Erfolgreiche Gamification braucht mehr. Was genau und worum es sonst noch geht, das erfahren trendbewusste Kommunikationsprofis aus erster Hand. Beispiele inklusive. Wer dabei ist, gewinnt – eine Portion Wissen und Inspiration.

WER SPRICHT



Yves Erne hat einen Masterabschluss der Universität St.Gallen in Marketing, Dienstleistungs- und Kommunikationsmanagement. Zudem diplomierte er in Industrial Design an der Feng Zhu Design School Singapore, die auf Concept-Art in Videospiele spezialisiert ist. Nach zwei Jahren in der Werbebranche (Maxomedia und Wirz) und zwei Jahren als Geschäftsleiter der Teximport AG ist er seit fünf Jahren Partner bei Zense und teilt sich die Geschäftsleitung mit seinem Kollegen Andri Hinnen. In dieser Zeit hat er diverse Gamification-Lösungen realisiert, u.a. für die Zürcher Kantonalbank, die Swisscom, die Mobiliar, die Micarna oder auch für die Swatch. Nebenbei ist Yves Zense Verwaltungsrat der Teximport AG und Erpo Textil AG.