

29. Juli 2010 @ München

SOCIAL GAMES HEUTE ...



GEHT DA NOCH MEHR?

Finden Sie es heraus auf

Deutschlands erster Fachkonferenz über Social Gaming

Am **29. Juli 2010** im IDG Medienhaus in München.

Teilnahmegebühr, inkl. Catering & Grillparty: **nur 149,- Euro**

Schnell sein und sparen:

Die ersten 50, die sich anmelden und bei der Registrierung den Promotion-Code **MG_SMS2010** eingeben, erhalten einen

Frühbucher-Rabatt von 30 Euro.



➔ makinggames.de/socialmediasummit

VIER KEYNOTES



Thomas Bidaux
(CEO, ICO Partners)

Social Games and Browsergames: Busting the Myths

Thomas beschäftigt sich seit 1998 mit Online Gaming. Er war beim GOA-Team verantwortlich für die Markteinführung von Dark Age of Camelot und wechselte 2004 zu NSoft, um als Director Development eine europäische Zweigstelle aufzubauen. 2008 gründete er schließlich die Consulting-Agentur ICO Partners, die sich auf Marktforschung für MMO-Entwickler spezialisiert hat.



Ibrahim Evsan
(Managing Director, United Prototype)

Was Social Games mit Philosophie zu tun haben

Ibrahim Evsan kennt man als Autor und Gründer von sevenload & dem Social-Games-Entwickler United Prototype. Jeder, der ihn kennt, weiß, dass kein Tag bei ihm ohne neue Einsichten und Erkenntnisse vergeht – mit Ibo ist alles möglich. Er glaubt an den stetigen Fortschritt, hat einen ausgeprägten Sinn für Ästhetik und Trends. Bei United Prototype ist er für Strategie, PR, Business Development und Kundenbeziehungen zuständig.



Axel Tölke
(Senior Product Manager, VZnet)

Social Games in Deutschlands größter Community: Erfahrungswerte aus den VZ-Netzwerken

Axel Tölke studierte an der Keele University Soziologie mit dem Schwerpunkt »Online Communities«. Für seinen Master-Abschluss beschäftigte er sich vor allem mit Internet Marketing. Seine berufliche Laufbahn begann er 2000 als Project und Product Manager bei Lycos. 2008 wechselte er zu VZnet und ist dort mitverantwortlich für die Produktentwicklung von studivZ, schülerVZ und meinVZ.



Dr. Jarg Temme
(CEO, deal united)

ARPU maximieren, keine User verlieren: Was Spielefirmen von Supermärkten lernen können

Als CEO von deal united verantwortet Dr. Jarg Temme die Bereiche Operations, Analytics und Marketing. Davor leitete Dr. Temme als Geschäftsführer die crosstab GmbH, einen der führenden Anbieter im Bereich Data Mining. Seiner Verantwortung unterlagen dort eCommerce und Retail Projekte sowie der Analytical Service. Zuvor promovierte er im Bereich Marketing und Statistik.

VIER ROUNDTABLES



Jens Begemann
(CEO, wooga)

Business Roundtable

1. Erfolgreich monetarisieren
2. Company & Team Building
3. Internationalisierungs-Strategien

Jens Begemann startete seine berufliche Laufbahn 2001 bei Jamba. Im Januar 2009 gründete er den Social-Games-Entwickler wooga. Mit Spielen wie Brain Buddies, Bubble Island und Monster World erreicht wooga monatlich über 9 Millionen aktive Nutzer und steht damit weltweit auf Platz 8.



Thomas Rudin
(Team- & Projektleiter, Gameforge)

Technology Roundtable

1. Frontend (Flash, Unity, JavaScript)
2. Backend (PHP, Java, C++, Datenbanken)
3. Technische Analyse der Social Networks

Thomas programmiert seit seinem zwölften Lebensjahr und hat Informatik in Karlsruhe studiert. Seit 2007 arbeitet er bei Gameforge als Entwickler und Projektleiter. Er begleitet das Facebook-Spiel Funfari seit Beginn der Entwicklung und ist nach Release für die Weiterentwicklung verantwortlich.



Dirk Riegert
(Creative Director, Related Designs)

Game Design Roundtable

1. Game Design vs. Monetarisierung?
2. Social Interaction: Was funktioniert, was nervt?
3. Designregeln für Tutorial und Endspiel

Dirk arbeitet seit rund acht Jahren bei Related Designs und hat dort unter anderem an No Mans Land und Castle Strike mitgewirkt. Von 2004 bis 2009 war er als Lead Game Designer für die Konzeption und die Kommunikation der Spielinhalte von Anno 1701 und Anno 1404 verantwortlich.



Dr. Oliver Gausmann
(Team- & Projektleiter, Travian Games)

Project Management Roundtable

1. Scrum bei der Social-Games-Entwicklung
2. Project Management nach dem Launch
3. Stakeholder Management bei kleinen Teams

Dr. Oliver Gausmann studierte Wirtschaftsingenieurwesen und BWL. Am Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik der Universität Augsburg hat er sich intensiv mit Electronic Commerce und Prozessmanagement beschäftigt. Bei Travian Games verantwortet er die Weiterentwicklung des Browsergames Imperion.

EINE GRILLPARTY



BONUS

Alle Konferenzteilnehmer erhalten 20 % Rabatt auf die Marktforschungs-Studie »Online Games: European Market Analysis«, erstellt von der Consulting Agentur ICO Partners, im Wert von über 1.000 Euro.

