


Autor: Goetz
Datum:
I D E E N - V O R L A G E 2 0 1 4

| | |
|--|---|
| Titel der Idee (Schlagwort) | Gaming – Pacemaker-Industrie und Innovationsmotor für neue Wachstumskerne |
| Kurze Beschreibung | Gaming ist de-facto Treiber von sehr erfolgreicher Technologie- und Marketing-/Produkt-Innovation, neuen sozialen und sozio-technischen Interaktions-/Kooperationsmustern, Geschäftsmodellen und Prozessen – wie kann man die Potentiale besser und systematischer nutzen, was kann man lernen, wie in neue, intelligente Anwendungen bringen, Attraktivität nutzen, etc. > Gaming als Stimulus und Motor für neues Wachstum aus der digitalen Transformation |
| Konkrete Aktion (Projekt, Konferenz, Arbeitskreis, ...) | Konferenz |
| Geschätzter Aufwand (Ressourcen, Kosten, ...) | |
| Ziel: „Was will der MK erreichen?“ | |
| Adressaten: „Wen will der MK ansprechen?“ | |
| Dauer | |
| Bevorzugte Zeitplanung (warum?) | |