



Dein Bildungsurlaub

Wir nehmen Bildung ernst!

dein-bildungsurlaub.de

OPEN WORLD GAMES

LEKTIONEN AUS EINER DIGITALEN WELT



Qualitätsmanagement
zugelassener Träger
nach AZAV

Zugelassen nach FB 4 -
berufliche Weiterbildung.

DEINE LERNREISE DURCH OPEN WORLD GAMES

Du erkundest digitale Open-World-Games als Lern- und Erfahrungsräume. Angeleitete Forschungsaufträge, Keynotes und Workshops verbinden Gaming mit Medienkompetenz, Gamification, Markenführung und digitaler Kommunikation.

In drei Tagen analysierst du gesellschaftliche und wirtschaftliche Mechanismen, entwickelst eigene Ideen und überträgst die Erkenntnisse auf deinen Berufsalltag..



18 Stunden | 3 Tage | 100 % interaktiv & immersiv

WAS DU AUS DEM KURS MITNIMMST:



Open-World-Games gesellschaftlich und medienkulturell einordnen.



Spielmechaniken analysieren und auf Arbeitsprozesse übertragen.



Communitys und digitale Markenwelten analysieren.



Digitale Reichweite strategisch und verantwortungsvoll gestalten.



Perspektivwechsel und bewusste Wahrnehmung im Berufsalltag nutzen.



SKILLS FÜR DIE ARBEITSWELT VON MORGEN

Open-World-Games werden zum Lernraum für Digitalisierung, Kreativität und Innovation. Keynotes, Workshops und angeleitete Spielphasen verbinden digitale Kultur mit beruflichen Future Skills.



Digitale Welten verstehen und kritisch reflektieren

Analysiere digitale Spielwelten aus gesellschaftlicher, kultureller und wirtschaftlicher Perspektive. Ordne ihren Einfluss auf Kommunikation, Medien und Alltag kritisch ein.



Kreativität, Marken und Storytelling gestalten

Nutze Storytelling, Community Building und Branding, um Ideen zu entwickeln und überzeugend zu präsentieren. Verstehe, wie Marken durch Erlebnisse langfristig binden.



KI und neue Technologien kompetent nutzen

Lerne Chancen und Grenzen von KI und digitalen Tools kennen. Setze sie reflektiert für Ideenentwicklung, Analyse und moderne Arbeitsprozesse ein.



Wahrnehmung, Kreativität & Perspektivwechsel stärken

Trainiere bewusste Wahrnehmung und neue Perspektiven. Erkenne Zusammenhänge, löse Probleme kreativer und hinterfrage gewohnte Denk- und Arbeitsmuster.



Motivation durch Gamification schaffen

Verstehe, wie Spielmechaniken Motivation und Beteiligung fördern. Übertrage diese Prinzipien auf Lern-, Team- und Arbeitsprozesse.



Erkenntnisse erfolgreich in die Praxis übertragen

Übertrage Erkenntnisse aus digitalen Spielwelten auf konkrete Herausforderungen im Berufsalltag. Entwickle anwendbare Ideen für Projekte, Teams und Unternehmen.



TAG 1: DIE WELT VON GTA: POPKULTUR, HYPE & DIGITALE GESELLSCHAFT



Hakan Zscherpe

ist Medienproduzent und Experte für digitale Popkultur, Gaming und eSport. Er ordnet ein, wie Games zu Popkultur werden und öffentliche Debatten prägen.

Format:

Intro • Keynote • Workshop

Tools:

Mentimeter • Miro • Slidedeck

Dauer: 90'

Module 01

Open World Kick-off: Vom Skandal zur Popkultur (GPA 90')*

Zum Auftakt erhalten die Teilnehmenden einen Überblick über den Kurs, die gemeinsame Lernreise und aktuelle Entwicklungen rund um Open-World-Games. Ein kurzer Newsflash greift aktuelle Artikel, Debatten und Reaktionen aus Medien und Gesellschaft auf. In der anschließenden Keynote wird am Beispiel der GTA-Reihe beleuchtet, wie sich ein kontrovers diskutiertes Videospiel zu einem weltweiten Popkultur- und Medienphänomen entwickelt hat.



Daily Check-in: Begrüßung, Icebreaker, Kursüberblick und aktueller Newsflash



Keynote: Vom Skandalobjekt zum Kulturgut — Die Medienkarriere der GTA-Reihe und ihre öffentliche Debatte (45')



Diskussion und Einordnung: gesellschaftliche Debatten, Medienwirkung und kultureller Einfluss



Open-World-Games gesellschaftlich und medienkulturell einordnen.

*Gesellschaftspolitischer Anteil



Format:

Fachinput • Workshop • Simulation

Tools:

LLM • Miro • Openworld Game

Dauer: 270'

Module 02

Simulation & Gamification Lab: Arbeit neu denken

Warum motivieren Spiele Millionen von Menschen, während viele Arbeitsprozesse als monoton empfunden werden? Nach einem kompakten Fachinput zu Gamification und Motivation analysieren die Teilnehmenden typische Spielmechaniken und übertragen diese auf reale Arbeits- und Lernprozesse. In Teams entwickeln sie eigene Konzepte und arbeiten mithilfe KI-gestützter Kreativmethoden an Ideen, wie Lernen, Zusammenarbeit und Kundeninteraktion motivierender gestaltet werden können.



Fachinput: Motivation durch Spielmechanik — Grundlagen von Gamification und Verhaltensdesign



Forschungsauftrag: Spielmechaniken untersuchen und auf Arbeits- und Lernprozesse übertragen



Workshop und Transfer: KI-gestützte Ideenentwicklung und Präsentation



Spielmechaniken analysieren und auf Arbeitsprozesse übertragen.



Dein Bildungsurlaub

Open World Games - Lektionen aus einer digitalen Welt

TAG 2: MARKEN, COMMUNITYS UND EINFLUSS IN DIGITALEN WELTEN



Format:

Newsflash • Workshop •
Forschungs- auftrag

Tools:

Openworld Game • Miro

Dauer: 180'

Module 03

Verborgene Ebenen: Easter Eggs, Community und digitale Kultur

Der Tag beginnt mit einem kurzen Check-in und einem Newsflash zu aktuellen Entwicklungen rund um Gaming, Medien und digitale Kultur. Anschließend erkunden die Teilnehmenden eine selbst gewählte Open-World-Spielwelt mit einem konkreten Forschungsauftrag und suchen gezielt nach Easter Eggs, versteckten Botschaften. Ausgewählte Funde werden mit Quellenangabe im geschlossenen Miro-Board dokumentiert, gemeinsam ausgewertet und hinsichtlich ihrer Wirkung auf Aufmerksamkeit, Community-Bildung und Markenbindung reflektiert.



Daily Check-in: Icebreaker, aktueller Newsflash und Ausblick auf den Kurstag



Forschungsauftrag: Easter Eggs entdecken und in Miro dokumentieren



Analyse und Transfer: Wirkung auf Community, Aufmerksamkeit und Markenbindung einordnen



Easter Eggs und ihre Wirkung auf Communities und Marken analysieren.



Manu Busse

ist Mitgründer von FWRD und Experte für agile Transformation und Markenstrategie. Er begleitet Teams und Organisationen bei moderner, flexibler Zusammenarbeit.

Format:

Keynote • Workshop •
Forschungs- auftrag

Tools:

Openworld Game • Miro

Dauer: 180'

Module 04

Markenwelten: Identität, Werte und Wirkung in digitalen Räumen (GPA 90')

Eine Keynote vermittelt die Grundlagen moderner Markenführung, digitaler Markenwelten und emotionalen Storytellings. Anschließend analysieren die Teilnehmenden in ihrer gewählten Spielwelt Marken & Institutionen hinsichtlich Markenwerten, visueller Identität, Tonalität, Zielgruppenansprache und Inszenierung. Die Ergebnisse werden im Miro-Board dokumentiert, präsentiert und auf reale Marken sowie den beruflichen Alltag übertragen. Dabei wird reflektiert, wie Marken Konsumverhalten und kulturelle Vorstellungen prägen.



Keynote: Markenführung zwischen Subkultur und Markt — Wie digitale Marken Werte transportieren und Bindung erzeugen (60')



Forschungsauftrag: Markenwerte, visuelle Identität und Markenräume analysieren



Workshop und Transfer: Ergebnisse präsentieren und auf reale Marken übertragen



Wirtschaftliche und gesellschaftliche Wirkung digitaler Marken einordnen.



TAG 3: AUFMERKSAMKEIT, EINFLUSS UND PERSPEKTIVWECHSEL IN DIGITALEN WELTEN



Franziska Gregor

ist Geschäftsführerin von Serviceplan Culture und Expertin für Kulturstrategie, Community Building und Plattformökonomie. Bei TikTok leitete sie Creative Partnerships für DACH und die Niederlande.

Format:

Newsflash • Keynote • Workshop •

Tools:

Miro • Slidedeck • Openworld Game
Dauer: 180'

Module 05

Digital Influence: Social Media, Aufmerksamkeit und Community (GPA 90')

Der Tag startet mit einem Check-in und Newsflash. Die Keynote vermittelt Plattformwahl, Zielgruppen und Content-Säulen sowie Reichweite und Verantwortung. Die Teilnehmenden erkunden die Rolle von Social Media und Aufmerksamkeit in ausgewählten Spielwelten und analysieren ihre Beobachtungen. Darauf aufbauend entwickeln sie Kommunikationsansätze zur Erzeugung von Aufmerksamkeit. Sie reflektieren die eingesetzten Mittel, deren Wirkung und gesellschaftliche Verantwortung und leiten Handlungsprinzipien für die berufliche Kommunikation ab.

- ✦ **Daily Check-in:** Icebreaker, aktueller Newsflash und Ausblick auf den Kurstag
- ✦ **Keynote:** Plattformwahl, Content-Säulen, Reichweite und Verantwortung (60')
- ✦ **Workshop:** Aufmerksamkeit erzeugen, eingesetzte Mittel reflektieren und verantwortungsvoll kommunizieren



Aufmerksamkeit verstehen und verantwortungsvoll kommunizieren.



Format:

Impuls • Forschungsauftrag • Abschluss

Tools:

Miro • Aufmerksamkeitsübung • Openworld Game

Dauer: 180'

Module 06

Mindful Open World: Wahrnehmung & Perspektivwechsel

Ein kurzer Impuls zeigt, wie Aufmerksamkeit, Betriebsblindheit und Routinen unsere Wahrnehmung beeinflussen. Nach einer angeleiteten Aufmerksamkeitsübung erkunden die Teilnehmenden die Spielwelt im Rahmen eines strukturierten Beobachtungsauftrags und beobachten bewusst Menschen, Geräusche, Architektur und Atmosphäre. Die Eindrücke werden dokumentiert, verglichen und anschließend auf Kreativität, Zusammenarbeit und den Berufsalltag übertragen.

- ✦ **Impuls und Übung:** Achtsamkeit und bewusste Wahrnehmung
- ✦ **Forschungsauftrag:** strukturierte Beobachtung der Spielwelt, Eindrücke dokumentieren und Perspektiven vergleichen
- ✦ **Closing und Transfer:** Beobachtungserkenntnisse auf Perspektivwechsel und berufliche Problemlösung übertragen



Bewusste Wahrnehmung für Perspektivwechsel & Problemlösung nutzen.



PROGRAMMPLAN

Der Kurs umfasst drei Tage mit jeweils sechs fest eingeplanten Zeitstunden. Diese beinhalten Theorie, praktische Übungen und projektbezogenes Arbeiten.

	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
9:00 - 10:30	Open World Kick-off: Popkultur & digitale Gesellschaft	Verborgene Ebenen: Easter Eggs, Community und digitale Kultur	Digital Influence: Social Media & Community
15 Min	Pause		
10:45 - 12:15	Simulation & Gamification Lab,	Verborgene Ebenen: Easter Eggs, Community und digitale Kultur	Digital Influence: Social Media & Community
2 Std	Pause		
14:15 - 15:45	Simulation & Gamification Lab,	Markenwelten: Identität, Werte & Wirkung	Mindful Open World: Wahrnehmung & Perspektivwechsel
15 Min	Pause		
16:00 - 17:30	Simulation & Gamification Lab,	Markenwelten: Identität, Werte & Wirkung	Mindful Open World: Wahrnehmung & Perspektivwechsel



KURSÜBERSICHT

Ein kurzer Überblick über Inhalte und Rahmenbedingungen des Kurses.

Open World Games: Lektionen aus einer digitalen Welt

Zukunftskompetenzen für kreative Problemlösung, digitale Kommunikation und gesellschaftliche Orientierung

Version

1.1

Datum

29.09.2026

Veranstaltungsform

Hybrides Live-Training
(Berlin und online, zeitgleich)

Zielgruppe & Zugänglichkeit

Zielgruppe

Der Kurs richtet sich an Berufstätige aller Branchen, die ihre Kompetenzen in Mediennutzung, Gamification, Markenführung, digitaler Kommunikation und kreativem Problemlösen praxisnah weiterentwickeln möchten. Gaming-Erfahrung ist nicht erforderlich.

Anzahl Teilnehmende

Bis zu 100 Teilnehmende: eine Gruppe mit 20 Personen vor Ort in Berlin und vier feste Online-Gruppen mit jeweils bis zu 20 Personen (insgesamt bis zu 80 online).

Zugänglichkeit

Der Kurs ist öffentlich buchbar und richtet sich an Berufstätige aller Branchen ab 18 Jahren. Fachliche Vorkenntnisse oder Gaming-Erfahrung sind nicht erforderlich. Für die aktiven Explorationsphasen benötigen die Teilnehmenden eine eigene Lizenz für ein geeignetes Open-World-Game sowie ein kompatibles Endgerät. Seitens des Veranstalters werden GTA V und GTA VI empfohlen; auch vergleichbare Open-World-Games können genutzt werden.

Lernziele

Open-World-Games gesellschaftlich und medienkulturell einordnen.
Spielmechaniken auf reale Arbeitsprozesse übertragen.
Digitale Communitys und Markenwelten analysieren.
Digitale Reichweite verantwortungsvoll gestalten.
Perspektivwechsel und bewusste Wahrnehmung für den Berufsalltag nutzen.

Bezug zu BRD

Der Bildungsurlaub greift die wachsende Bedeutung digitaler Spielwelten, Plattformen und Online-Communitys für Gesellschaft und Arbeitswelt auf. Die Teilnehmenden reflektieren Medienwirkung, digitale Öffentlichkeit, Marken- und Plattformmechanismen sowie Chancen und Risiken gamifizierter Prozesse. Dadurch werden Medienkompetenz, verantwortungsvolle digitale Teilhabe und berufliche Handlungsfähigkeit im digitalen Wandel gestärkt. Die Inhalte dienen der beruflichen und gesellschaftspolitischen Weiterbildung im Sinne der Bildungsurlaubsgesetze der Länder.