

Workshopreihe

„Visibility! How to PR & Marketing?“

24. Januar | 31. Januar | 07. Februar 2024 | 15.00 – 17.00 Uhr



KREATIV-TRANSFER

For the English version see page 04.

- Wann:** 24. Januar, 31. Januar und / oder 07. Februar 2024 | 15.00 – 17.00 Uhr (MEZ)
- Wo:** online
- Sprache:** Englische Lautsprache
Die verschiedenen Programmpunkte finden auf Englisch statt. Fragen und Kommentare auf Deutsch willkommen.
- Zielgruppe:** Der Workshop richtet sich an Entwickler*innen und Vertreter*innen von Entwickler*innenstudios und -teams aus ganz Deutschland, die professionelle, innovative und kreative Spiele entwickeln und unabhängig von großen Unternehmen agieren (sogenannte „Indies“).
- Anmeldung:** Bis zum **16. Januar 2024** ausschließlich über das [Online-Formular](#).
Die Teilnahme ist wie immer kostenlos, aber die Teilnehmer*innen-Anzahl ist begrenzt. Die Plätze werden nach dem Prinzip „first come, first served“ vergeben.
Eine separate Anmeldung für die Programmpunkte ist möglich.

Programm

24. Januar 2024, 15.00 – 17.00 Uhr mit Christopher Wulf

- 15.00 – 15.10 Uhr Willkommen
- 15.10 – 15.30 Uhr Speed-Networking

15.30 – 16.30 Uhr **Der Games Industrie Event Guide 2.0**

Input & Q&A

Mit: **Christopher Wulf**

Kommt mit dem Event-Veteranen der Games-Branche Christopher Wulf ins Gespräch und erfahrt, welche Events sich für Euch lohnen und wie Ihr Euer nächstes Event vorbereiten und budgetieren könnt. Christopher wird u. a. darüber sprechen, welche Matchmaking-Tools sich lohnen, ob Ihr an der GDC teilnehmen solltet und wie beim Showcasing vor Verbraucher*innen der Return on Investment aussieht.

Warst Du schon bei der vorherigen Ausgabe dieses Vortrags dabei? Kein Problem! Christopher wird im Rahmen der von Kreativ-Transfer angebotenen Visibility-Workshopreihe weiter in die Vorbereitung und Eventplanung eintauchen, neue Einblicke gewähren und Euch einen umfassenden Überblick und Zeitplan mit auf den Weg geben.

16.30 – 17.00 Uhr

Neujahrs-Punsch für kreative Köpfe

Gemeinsam schließen wir den Workshop mit einem informellen Erfahrungsaustausch beim Neujahrs-Punsch ab: Teilt Eure Erfahrungen zu Messebesuchen, Vermarktung und internationale Distribution, lernt von- und unterstützt einander.

31. Januar 2024, 15.00 – 17.00 Uhr mit Tim Ahlert | Headup Games

15.00 – 15.05 Uhr

Willkommen

15.05 – 17.00 Uhr

Reden wir über Steam:

inkl. Pausen

Wie kann ich mich von einem überfüllten Markt abheben?

Input & Q&A

Mit: **Tim Ahlert | Headup Games**

Das Jahr 2023 hat der Videospiele-Industrie viele Probleme aufgezeigt, aber eins davon begleitet uns schon seit einiger Zeit: Die schiere Zahl veröffentlichter Spiele pro Jahr. Allein auf Steam sind es bisher 13.469 Releases 2023 – und das Jahr ist noch nicht vorüber. Da stellt sich die berechtigte (und nötige) Frage: „Wie zur Hölle soll mein Spiel in dieser Masse NICHT untergehen?!“ Die perfekte Antwort gibt es nicht, aber Steam selbst stellt eine wirklich gute Möglichkeit dar, um mit Projekten auf die Veröffentlichung hinzuarbeiten. Dafür braucht es neben einer Steam-Produktseite vor allem Proaktivität, Ausdauer, Planung und – unabdingbar – auch etwas Glück.

07. Februar 2024, 15.00 – 17.00 Uhr mit Marija Haenisch | FREAKS 4U

15.00 – 15.05 Uhr

Willkommen

15.05 – 16.35 Uhr

Grundlagen des Indie Game Marketings:

Ein maßgeschneiderter Ansatz

Input & Q&A

Mit: **Marija Haenisch | FREAKS 4U**

Nehmt Teil an „Grundlagen des Indie Game Marketings: Ein maßgeschneiderter Ansatz“, einem Workshop, der darauf abzielt, Indie-Spieleentwickler*innen durch die vielfältige Landschaft des modernen Marketings zu führen. Als Teil der „Visibility“-Workshopreihe von Kreativ-Transfer, wird diese Session Euch helfen, eine Vielzahl von Marketingtechniken und -kanälen zu navigieren, von Social Media und Influencer*innen-Partnerschaften bis hin zu traditioneller PR und

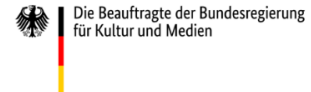
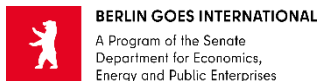
digitaler Werbung. Wir konzentrieren uns darauf, die einzigartigen Bedürfnisse von Indie-Spielen zu verstehen und die richtige Mischung von Strategien auszuwählen, um Euch auf die Ziele und das Publikum Eures Spiels abzustimmen. Dieser Workshop bietet praktische Einblicke in die Bewertung und Kombination verschiedener Marketingansätze, um einen maßgeschneiderten, effektiven Plan für den Erfolg Eures Indie-Spiels zu erstellen.

16.35– 17.00 Uhr

Kurzinfo Kreativ-Transfer

Kreativ-Transfer ist ein Förderprogramm, das u.a. Spieleentwickler*innen darin unterstützt, international sichtbar zu werden. Mehr Infos [hier](#).

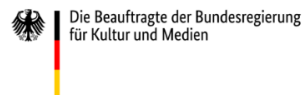
Ein Qualifizierungsformat des Dachverband Tanz Deutschland im Rahmen des Förderprogramms [Kreativ-Transfer](#) in Kooperation mit [medianet GAMES International - Transatlantic](#) und mit Unterstützung der [Film- und Medienstiftung NRW](#). Deine kostenlose Teilnahme wird ermöglicht durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), die Europäische Union und die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe durch ihr Programm für Internationalisierung.



Träger des Programms Kreativ-Transfer ist der Dachverband Tanz Deutschland e.V. (DTD). In der Umsetzung kooperiert der DTD mit dem Bundesverband Freie Darstellende Künste e.V. (BFDK), dem Bundesverband Zeitgenössischer Zirkus e.V. (BUZZ), dem Bundesverband Deutscher Galerien und Kunsthändler e.V. (BVDG), der Internationalen Gesellschaft der Bildenden Künste e.V. (IGBK), dem game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und der transmissions GmbH.



Gefördert durch:



Workshop series

“Visibility! How to PR & Marketing?”

24 January | 31 January | 07 February 2024 | 15.00 – 17.00 CET



KREATIV-TRANSFER

-
- When:** 24 January, 31 January and/or 07 February 2024 | 15.00 – 17.00 CET
- Where:** online
- Language:** English spoken language
The programme will be held in English spoken language. Questions and comments in German are welcome.
- Target group:** The workshop is aimed at developers and representatives of developer studios and teams from all over Germany who develop professional, innovative, and creative games and operate independently of large companies (so-called "indies").
- Registration:** Until **16 January 2024** only via the [online form](#).
As always, participation is free of charge, but the number of participants is limited. Places will be allocated on a „first come, first served“ basis.
Separate registration for the programme items is possible.

Programme

24 January 2024, 15.00 – 17.00 CET with Christopher Wulf

15.00 – 15.10 CET Welcome

15.10 – 15.30 CET Speed-Networking

15.30 – 16.30 CET **A Guide to Games Industry Events 2.0**

Input & Q&A

With: **Christopher Wulf**

Join game industry event veteran Christopher Wulf as he provides an overview of consumer & industry events, gives insights into which events will be worth it for you & runs you through the process of preparing and budgeting for your next event! He'll discuss topics incl. which matchmaking tools are worth it, if you should be attending GDC and what the return on investment looks like for showcasing in front of consumers!

Have you joined the previous iteration of this talk? Don't worry!

Christopher will be further diving into the preparation aspect of event planning, giving new insights and providing you with a thorough rundown & timeline as part of this “Visibility” workshop series, presented by the Kreativ-Transfer.

16.30 – 17.00 CET

New Year’s Punch for creative minds

Together we will wrap up the workshop with an informal exchange of experiences over a New Year’s Punch: Share your experiences with trade fair visits, marketing and international distribution, learn from and support each other.

31 January 2024, 15.00 – 17.00 CET with Tim Ahlert | Headup Games

15.00 – 15.05 CET

Welcome

15.05 – 17.00 CET

incl. breaks

Let’s talk about Steam:

Standing out in a crowded market

Input & Q&A

With: **Tim Ahlert | Headup Games**

The year 2023 has presented the video games industry with many problems, but one of them has been with us for quite some time: the sheer number of games released each year. On Steam alone, there have been 13,469 releases so far in 2023 – and the year is not over yet. This raises the legitimate (and necessary) question: “How the hell is my game NOT going to drown in this mass?” There is no perfect answer, but Steam itself is a really good way to work with your project towards its release. In addition to a Steam product page, this requires proactivity, perseverance, planning and – inevitably – a bit of luck.

7 February 2024, 15.00 – 17.00 CET with Marija Haenisch | FREAKS 4U

15.00 – 15.05 CET

Welcome

15.05 – 16.35 CET

Indie Game Marketing Essentials:

A Tailored Approach

Input & Q&A

With: **Marija Haenisch | FREAKS 4U**

Join us in “Indie Game Marketing Essentials: A Tailored Approach”, a workshop designed to guide indie game developers through the diverse landscape of modern marketing. Presented as part of the “Visibility” series by Kreativ-Transfer, this session will help you navigate a variety of marketing techniques and channels, from social media and influencer partnerships to traditional PR and digital advertising. We’ll focus on understanding the unique needs of indie games and how to select the right mix of strategies to match your game’s goals and audience. This workshop will provide practical insights into

evaluating and combining different marketing approaches to create a customised, effective plan for your indie game's success.

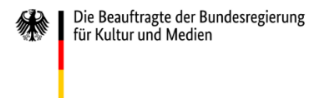
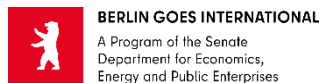
16.35 – 17.00 CET

Short Info on Kreativ-Transfer

Kreativ-Transfer is a funding programme that supports game developers in becoming more visible internationally.

More information [here](#).

A qualification format of the Dachverband Tanz Deutschland within the framework of the funding programme [Kreativ-Transfer](#) in cooperation with [medianet GAMES International - Transatlantic](#) and supported by [Film- und Medienstiftung NRW](#). Your free participation is made possible by the Federal Government Commissioner for Culture and the Media (BKM), the European Union, and the Senate Department for Economics, Energy and Public Enterprises through its programme for internationalisation.



The responsible body for the Kreativ-Transfer programme is the Dachverband Tanz Deutschland e.V. (DTD). In implementing the programme, the DTD cooperates with Bundesverband Freie Darstellende Künste e.V. (BFDK), Bundesverband Zeitgenössischer Zirkus e.V. (BUZZ), Bundesverband Deutscher Galerien und Kunsthändler e.V. (BVDG), Internationale Gesellschaft der Bildenden Künste e.V. (IGBK), game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. and transmissions GmbH.



Funded by:

