ZDS · ZENTRALFACHSCHULE DER DEUTSCHEN SÜSSWARENWIRTSCHAFT E.V. ★ INDIE HUB

Von der gamescom nach Solingen: Gamification für die Industrie von morgen

Ein Angebot für die Mitgliedsunternehmen der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. in drei Stationen - von Europas größtem Games-Event im August bis zur Gamification-Woche mit Seminar in Solingen im Oktober 2026.

26.–30.08.2026
ZDS-Stand auf der gamescom

→

27.08.2026
Führung & gamescom across industries

→

FR., 30.10.2026
Gamification-Woche an der ZDS

Wie lassen sich Menschen für das Lernen begeistern? Die Games-Branche beantwortet diese Frage jeden Tag aufs Neue – nirgendwo eindrucksvoller als auf der gamescom in Köln, dem größten Games-Event der Welt. Die ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V., seit 1951 die zentrale Aus- und Weiterbildungsstätte der Süßwaren- und Lebensmittelindustrie, nutzt diese Bühne, um sich als Impulsgeber für Gamification in der industriellen Ausbildung zu positionieren. Sie schlägt die Brücke zwischen der Games-Branche und der Süßwarenwirtschaft, überträgt die Methoden der Spieleentwicklung in die Aus- und Weiterbildung.

Impulse für die Ausbildung von morgen

Die ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. macht die Methoden der Games-Branche für die industrielle Aus- und Weiterbildung nutzbar und begleitet Ihre Mitgliedsunternehmen von der gamescom im August bis zur Gamification-Woche in Solingen im Oktober.

Praxisnahe Bildungsstätte erleben

Die ZDS präsentiert sich als zeitgemäße Bildungsstätte mit gelebter Praxisnähe – von den Technika bis zum Seminarraum eine Einrichtung, in der Hand angelegt wird.

Nachwuchs & Mitglieder sichtbar machen

Mitgliedsunternehmen präsentieren ihre Ausbildungsplätze und ihre Marke dort, wo die Fachkräfte von morgen zusammenkommen - jung, technikaffin und aufgeschlossen.

1

STATION 1 · 26.–30. AUGUST 2026 · KOELNMESSE, HALLE 10.1

ZDS-Stand auf dem Gemeinschaftsstand Jugendforum NRW / Stadt Köln

Die ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. präsentiert sich während der gesamten gamescom 2026 mit einem eigenen Stand auf dem Gemeinschaftsstand des Jugendforums NRW - mitten im Herzen der Messe. Hier zeigen wir, dass die Süßwarenbranche ein spannendes Berufsfeld ist - und dass Gamification umgekehrt auch für die Süßwarenindustrie selbst ein spannendes Feld sein kann, etwa in der Aus- und Weiterbildung oder der Ansprache junger Zielgruppen. Zugleich geben wir den Mitgliedsunternehmen der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. die Möglichkeit, ihre Ausbildungsplätze genau dort vorzustellen, wo sich ihre künftigen Auszubildenden aufhalten.

Das Umfeld: Jugendforum NRW SEIT 2013

Das Jugendforum NRW ist der „Spawnpoint für Medien, Mitbestimmung und Miteinander" auf der gamescom - der zentrale Treffpunkt für digitale Jugendarbeit, Medienpädagogik und digitale Spiele in Halle 10.1. Als eines der größten Games-Events der Welt zieht die gamescom bundesweit Jugendliche und junge Erwachsene an - genau die Zielgruppe, die für die Nachwuchsgewinnung der Süßwarenindustrie entscheidend ist. Der Gemeinschaftsstand bietet fünf besprielbare Areas: eine Bühne (5 × 3 m) mit LED-Wand im Kinoformat, deren Programm live über Twitch und YouTube gestreamt wird, eine Aktionsfläche, einen Makerspace für haptische Angebote wie Making und Coding sowie einen Partnerstand mit Thekensituation für den direkten Besucherkontakt.

~17.000	611 m²	50 Std.	100+
Besuche am Stand - pro Messetag*	Standfläche mitten in Halle 10.1	Bühnenprogramm, live gestreamt	interaktive Angebote auf 5 Areas
30+	300+	25+ m²	
Träger, Vereine, Start-ups & Unternehmen	Akteur:innen in jedem Jahr	LED-Fläche auf über 10 Screens	

* Unabhängige Agenturschätzung von 2024. Quelle: Jugendforum NRW / Stadt Köln.

Ihre Möglichkeiten am ZDS-Stand

- Beteiligung an der Ausbildungs-Broschüre (Doppelseite)
- Logopräsenz am Stand
- Produkt-Sampling: Aushändigen Ihrer Produkte
- Ausbildungsplätze direkt bei der Zielgruppe platzieren

Die Brücke nach Solingen: Interessierte Besucher:innen, die wir an unserem Stand auf dem Jugendforum NRW erreichen, laden wir persönlich zur Gamification-Woche an der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. ein. So bleibt der Kontakt zur jungen Zielgruppe über die Messe hinaus bestehen - und unsere Mitgliedsunternehmen erhalten im Oktober eine weitere Gelegenheit, mit potenziellen Nachwuchskräften ins Gespräch zu kommen.

2

STATION 2 · DONNERSTAG, 27. AUGUST 2026

Exklusive Führung & „gamescom across industries"

Gemeinsam mit INDIE Hub, dem Partner der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V., laden wir die Mitgliedsunternehmen zu einer geführten Tour über die gamescom ein. Die Führung gibt einen Überblick über die unterschiedlichen Facetten der Messe - von kleinen Solo-Entwickler:innen über Länderpavillons bis hin zu den Global Players, die Ihre Produkte auf der gamescom präsentieren.

Messe Guide: Michaela Bartelt-Krantz
Ehemalige Geschäftsführerin von Electronic Arts Deutschland. Mit 27 Jahren Erfahrung bei einem der weltweit größten Spielehersteller kennt sie die Branche und die Messe aus erster Hand.

Im Anschluss nehmen die Teilnehmer:innen am offiziellen gamescom-Format **„gamescom across industries"** teil - dem Business-Event der gamescom für branchenfremde Marken und Entscheider:innen. Hier warten Einblicke in Zielgruppen, Reichweite und erfolgreiche Gaming-Aktivierungen anderer Industrien sowie Möglichkeiten für Partnerschaften und Networking.

Möglicher Ablauf am 27.08.2026

11:00	Treffpunkt: Dorint Hotel An der Messe Köln Deutz-Mülheimer Str. 22-24, 50679 Köln · Ankommen, Akkreditierung, kurze Einführung
11:30	Start der Führung über die gamescom Solo-Devs · Indie Area · Länderpavillons · Global Player
14:00	Open Doors – Konrad-Adenauer-Saal, Koelnmesse
14:15	Welcoming
14:30	Panel 1
14:55	Panel 2
15:20	Panel 3
15:45	Networking Austausch mit gamescom-Partnern und Entscheider:innen anderer Branchen

3

STATION 3 · DIE GAMIFICATION-WOCHE · SEMINAR: FREITAG, 30. OKTOBER 2026 · SOLINGEN

Gamification-Woche an der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V.

Den Gedanken der Gamification nehmen wir von der gamescom mit nach Solingen - und beschreiten dort einen zweiteiligen Weg: Zunächst zeigen professionelle Spiele-Entwickler:innen im Rahmen eines Hackathons, was Gamification leisten kann. Dabei erhalten die teilnehmenden Teams eine konkrete industrielle Aufgabenstellung, die sie mithilfe von Gamification-Lösungen umsetzen. Die erarbeiteten Lösungen werden im Anschluss im Seminar den Mitgliedsunternehmen präsentiert. Da wir darüber hinaus die interessierten Besucher:innen unseres gamescom-Stands zur Gamification-Woche einladen, kommen in Solingen alle drei Gruppen zusammen: Mitgliedsunternehmen, Entwickler:innen und die junge Zielgruppe.

Teil 1: Der Hackathon – Entwickler:innen treffen Industrie

Die ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. lädt professionelle Spiele-Entwickler:innen nach Solingen ein. Drei Tage lang arbeiten die Teams an der ZDS an konkreten Problemstellungen aus der industriellen Ausbildung und entwickeln spielerische Ansätze, mit denen sich komplexe Ausbildungsinhalte anschaulich vermitteln und erklären lassen. Die Ergebnisse dieser Arbeit präsentieren die Teams am Seminartag den Mitgliedsunternehmen.

Was ist eigentlich ein Hackathon?

Ein Hackathon ist ein konzentrierter Kreativ-Sprint - man kann ihn sich wie einen Erfinderwettbewerb auf Zeit vorstellen:

1. **Die Aufgabe:** Kleine Teams aus Entwickler:innen erhalten zum Start eine konkrete Aufgabenstellung - zum Beispiel: „Macht das Erlernen eines Arbeitsschritts aus der Süßwarenproduktion spielerisch erlebbar."
2. **Der Sprint:** Dann läuft die Uhr. In wenigen, intensiven Arbeitstagen entwerfen, bauen und testen die Teams ihre Idee - ohne monatelange Planung, dafür mit maximaler Kreativität.
3. **Das Ergebnis:** Am Ende steht kein fertiges Produkt, aber ein spielbarer Prototyp, den man ausprobieren kann - und der zeigt, was in der Idee steckt.

Übrigens: In der Games-Branche wird dieses Format „Game Jam" genannt – mit dem besonderen Anspruch, dass am Ende etwas Spielbares entsteht. An der ZDS verbinden wir beide Welten: Entwickler:innen wenden die Methode auf reale Fragestellungen der industriellen Ausbildung an.

Teil 2: Das Seminar für Mitgliedsunternehmen FR., 30.10.2026

Am Seminartag erwartet die Mitgliedsunternehmen ein vielseitiges Fachprogramm: Fachvorträge zum Thema Gamification, Praxisbeispiele aus anderen Wirtschaftszweigen sowie ein Erfahrungsbericht zeigen, wie sich Gamification in Ausbildung und Betrieb erfolgreich einsetzen lässt. Im Anschluss präsentieren die Entwickler-Teams die Ergebnisse, die sie in den vorangegangenen Tagen an der ZDS erarbeitet haben - gefolgt von einem gemeinsamen Networking.

Zweifache Kontaktmöglichkeit für Mitgliedsunternehmen: Die Interessent:innen, die wir über den ZDS-Stand auf der gamescom gewinnen, laden wir ebenfalls zur Gamification-Woche ein. Unsere Mitgliedsunternehmen erhalten damit eine weitere Gelegenheit, sich mit potenziellen Nachwuchskräften zu vernetzen und mit ihnen ins Gespräch zu kommen.

Ihre Teilnahme-Pakete

Zwei klar strukturierte Pakete - von der Sichtbarkeit auf der gamescom bis zum Wissenstransfer an der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. Beide Pakete beinhalten die Teilnahme am Gamification-Seminar in Solingen.

PAKET 1
Sichtbarkeit & Seminar

- ✓ Doppelseite in der Ausbildungs-Broschüre am Stand
- ✓ Logopräsenz am Stand der ZDS (26.-30.08.2026)
- ✓ Teilnahme am Gamification-Seminar an der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. (30.10.2026)

1.400 € zzgl. USt.

EMPFEHLUNG

PAKET 2
gamescom & Gamification komplett

- ✓ Doppelseite in der Ausbildungs-Broschüre am Stand
- ✓ Logopräsenz am Stand der ZDS (26.-30.08.2026)
- ✓ gamescom-Ticket für den Messebesuch (27.08.2026)
- ✓ Teilnahme an der geführten gamescom-Tour mit Michaela Bartelt-Krantz (27.08.2026)
- ✓ Teilnahme an „gamescom across industries" (27.08.2026)
- ✓ Teilnahme am Gamification-Seminar an der ZDS - Zentralfachschule der Deutschen Süßwarenwirtschaft e.V. (30.10.2026)

1.900 € zzgl. USt.

Produkt-Sampling am Stand (Aushändigen Ihrer Produkte an Besucher:innen) ist in beiden Paketen nach Absprache möglich.
Die Plätze für Führung und „gamescom across industries" sind begrenzt - eine frühzeitige Anmeldung wird empfohlen.

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme

Sie möchten Ihr Unternehmen auf der gamescom 2026 präsentieren und Gamification für Ihre Aus- und Weiterbildung nutzen? Sprechen Sie uns an - wir beraten Sie gerne persönlich.

s.schmidt@zds-solingen.de Stefan Schmidt · Projektleiter Akademie & Mitgliederservice