25. Oktober 2018 // St.Gallen

DSHS
DIGITAL SPORTS HUB SWITZERLAND

eSPORT.BUSINESS. FORUM

PRESENTED BY valantic

ORGANISATIONEN

PLATTFORMEN

SPONSOREN

MEDIEN

Auf der Bühne

BRACK.CH

BERNEXPO GROUPE

eParadise

FCB

FCSG 1879 ST.GALLEN

LEVEL 05

MYI Entertainment

nielsen

PostFinance

RAIFFEISEN

Swiss e-Sports Federation
Schweizerischer e-Sports Verband
Fédération Suisse d'e-Sports
Federazione Svizzera di e-Sports

SRF Schweizer Radio und Fernsehen

st.gallen

e STUDIOS

TCS

teamliquid

upc

eSPORT.BUSINESS.FORUM SCHWEIZ
ORGANISATIONEN, SPONSOREN, MEDIEN

Der eSport in der Schweiz rückt zunehmend in den Fokus der Medien, Sponsoren und der breiten Öffentlichkeit. Das eSport.Business.Forum ist der erste Kongress, der die junge Branche zusammenbringt. Das Forum erwartet ca. 150 Entscheider aus der Schweiz und Europa, um aus erster Hand die Entwicklungen aufzuzeigen, die Chancen zu diskutieren und die Perspektive des Schweizer eSport zu thematisieren.

VERANSTALTER

Der Digital Sports Hub Switzerland (DSHS) ist Plattform für Gaming & eSport, Kommunikation, sowie Marketing & Medien rund um eSport. Der DSHS vereint Know-how, Technologie, Geschäftsideen, Investoren, Management-Ressourcen und Politik rund um digitale Sportthemen.

Mit dem DSHS ist St.Gallen schweizweit führender Standort für «Digital Sports». Durch den DSHS werden die wirtschaftlichen Aspekte einer neuen Branche gezielt thematisiert und gefördert. **Die Initianten des DSHS sind:**

PRESENTER

Valantic schafft Software und digitale Prozesslösungen, mit denen Kunden strategische Vorteile gegenüber ihrem Wettbewerb erzielen. valantic bewältigten dabei die zentralen Herausforderungen der Digitalisierung mit einer einzigartig flexiblen, elementaren Organisationsstruktur und operativen Exzellenz.
www.valantic.com

ESPORT IN DER SCHWEIZ

Moderation | Hans-Willy Brockes, CEO, ESB Marketing Netzwerk

10:00 Begrüssung
Welche Bedeutung nimmt der digitale Sport für die Stadt St.Gallen ein?
Thomas Scheitlin, Stadtpräsident St.Gallen

Wo steht die Schweiz als eSport-Nation?
Was sind die wesentlichen (internationalen) Entwicklungen des eSports? Wo steht die Schweiz? Wann kommt ein erstes Major-Turnier in die Schweiz und welche anderen grossen Perspektiven gibt es?
Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

SRF – eSport im Schweizer Radio und Fernsehen: zwischen Nische und Mainstream
Der digitale Sport ist auch beim Schweizer Radio und Fernsehen angekommen. Welche Plattform bietet SRF dem Schweizer eSport und warum? Welches Potenzial sieht SRF in Zukunft für die breite Öffentlichkeit?
Jan Paetzold, Bereichsleiter Digital Sport, SRF

Team Liquid – eSport Weltklasse
Team Liquid ist Sieger des grössten eSport-Turniers und zählt zu einer der erfolgreichsten eSport-Organisationen der Welt. Welche Partnerschaften und Kooperationsmöglichkeiten bieten sich dadurch an? Wie kann der Schweizer eSport davon profitieren? Wo hat der Schweizer eSport Nachholbedarf und was kann er von den «Grossen» lernen, um zu wachsen und marktfähig zu sein?
Christoph Timm, Head of Sales & Partnerships, Team Liquid (Niederlande)

Welche Organisationsform benötigt eSport? | Diskussion
Anders als im klassischen Sport organisieren sich im eSport die Akteure auch ohne oder mit geringem Einfluss von Verbänden. Dies liegt unter anderem daran, dass der Publisher das Regelwerk eines Games definiert und auch Turniere lizensiert. Welche Rolle spielt daher welche Organisation im derzeitigen Schweizer eSport?
Moderation: Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk
Jan Paetzold, Bereichsleiter Digital Sport, SRF
Vinz Koegler, Vorstandsmitglied, International Esport Federation IESF
Christoph Timm, Head of Sales & Partnerships, Team Liquid (Niederlande)
André Stöckli, Leiter Sponsoring, Raiffeisen Schweiz

11:30 Kaffeepause

PLATTFORMEN FÜR ESPORT

Moderation | Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

12:00 eSport bei der Fantasy Basel & Zürich Game Show
Die Fantasy Basel und Zürich Game Show ziehen jährlich tausende Gaming- und Fantasy-Fans an. Wie wirkt sich die Entwicklung der digitalen Sportwelt auf Veranstaltungen aus? Sind Non-digital-Events noch konkurrenzfähig?
Martin Schorno, CEO, Amazing Event

eSports.ch – Vom Content Marketing Projekt zum Digitalisierungsthema
Mit eSports.ch bietet UPC der Schweizer eSports-Szene eine eigene Newsplattform. Daraus hat sich ein kleines Ökosystem mit Partnern, eigenem Produkt und neuen Business-Chancen entwickelt.
Oliver Lutz, Senior Digital und Content Marketing Manager, UPC

Aus der Suisse Toy Digital wird das HeroFest
Ein Gaming-Festival statt Spielzeugmesse. Mit grosser Konsequenz reagiert die Bernexpo auf das veränderte «Spielverhalten». Was ist vom HeroFest zu erwarten? Was hat die Bernexpo zu diesem Schritt bewegt und welche Fragen und Probleme sind dabei aufgetaucht? Was steckt hinter dem neuen Konzept? Wird es weitere HeroFeste geben?
Cedric Schlosser, Gründer und Geschäftsführer, MYI Entertainment
Oliver Vrieze, Chief Marketing & Sales Officer, Bernexpo

13:00 Mittagessen

MARKEN IM ESPORT

Moderation | Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

14:15 Vom Hype zum Game Changer – So profitieren Marken vom eSport
Welche Wege der Aktivierung gibt es für Marken in der eSport-Branche? Welche Aktivierungsmöglichkeiten bringen die grösste Effizienz bei einer Sponsoring- und Social-Media-affinen Zielgruppe?
Michael Heina, Head of Esports Europe, Nielsen Sports

Welche Plattformen? Welche Games? Welche Formate? | Diskussion
Der Gaming-Markt ist voller Innovationen. In kürzester Zeit beispielsweise boomen Games oder gehen zu Grunde. Das Phänomen Fortnite sei als Beispiel genannt. Wie reagieren Sponsoren und Lieferanten? Was sind die Entscheidungskriterien für Engagements und Plattformen?
Roman Berther, Sponsorship Manager, BRACK.CH
Moritz Schüngel, Senior Strategy Manger, Swisscom
Richard Hurni, PR-Berater, by the way communications
Andreas Müller, Country Manager Schweiz, Medion Schweiz Electronics

eSport-Profi dank PostFinance
Ein Traum vieler Schweizer wird wahr: PostFinance ermöglicht den Schritt in den professionellen eSport. Was bewegte PostFinance zum Einstieg in den eSport? Welche Pläne verfolgt PostFinance im eSport?
Thomas Zimmermann, Leiter Brand Experience, PostFinance
Ladina Von Allmen, Projektleiterin, PostFinance

TCS & Rocket League - Von der Strasse auf den Bildschirm
Verkehrssicherheitskurse, Campingurlaub oder Pannenhilfe: Autofahrer kennen den Touring Club Schweiz (TCS). Warum hat sich der TCS für den eSport-Titel Rocket League entschieden und was erhofft sich der Touring Club aus dem Engagement?
Marcus Brugger, Leiter Brand Communication & Sponsoring, TCS

16:00 Kaffeepause

ESPORT TRIFFT FUSSBALL

Moderation | Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

16:30 FC St.Gallen 1879 – Weshalb der Fussballclub die eSport-Aktivitäten reduziert
Der FC St.Gallen investierte 2016 als erster Profi-Sportverein in den eSport. Nun reduziert er seine Aktivitäten im eSport fürs Jahr 2019. Weshalb hat sich der Vorreiter dazu entschieden? Was muss sich ändern, damit ein aktiveres Engagement wieder möglich wird?
Troy Lüchinger, Leiter Kommunikation und eSport, FC St.Gallen

eSport & traditioneller Sport: Ein Blick in die Zukunft | Diskussion
Dank den Engagements der Profifussball-Clubs, zumeist mit FIFA-Teams, ist der «eSport» auch in der breiten Öffentlichkeit bekannt geworden. Wie sehen die Zukunftsperspektiven aus Sicht eines traditionellen Sportvereins aus? Besteht die Möglichkeit, dass der eSport in Zukunft den traditionellen Sport ablöst?
Joachim Reuter, Marketing Services, FC Basel 1893
Troy Lüchinger, Leiter Kommunikation und eSport, FC St.Gallen
Markus Buschor, Direktor Bildung und Freizeit, Stadt St.Gallen

PITCH SESSION

In je 10 Minuten stellen sich Dienstleister aus dem professionellen eSport-Markt vor.

17:15 Level05 - Der eSport-Konsolen-Experte
Aus welcher Idee heraus wurde die Level 05 GmbH gegründet? Wer steckt dahinter und wo liegen die Stärken?

eStudios –Schweizer eSport-Produktionen
Die eStudios sind der Ansprechpartner für Schweizer eSport-Produktionen. Was produziert das Studio? Welches Team und Konzept steckt hinter den eStudios?

eParadise – eSport Bar
eParadise ist die grösste eSport Bar in der Schweiz und feiert am 25.10.2018 das einjährige Jubiläum. Welches Konzept steckt hinter der Bar und wie ist das erste Geschäftsjahr verlaufen? Wird es weitere eSport Bars geben und wie schaut die Zukunft des eParadise aus?

■ 25. Oktober 2018 // 17.00

«Digital Meet-Up»

Die Stadt St.Gallen und das eSPORT.BUSINESS.FORUM laden zum Digital Meet-Up ein.
Unter dem Motto vom diesjährigen Digitaltag 2018 „Digitalisierung gemeinsam erleben" bietet «Digital Meet-Up» die Gelegenheit, die Online-Kontakte in der Offline-Welt zu treffen. Tauchen Sie aktiv in die Welt des eSports ein und lassen Sie sich von Showmatches, Cosplayern und Experten durch den Abend begleiten.

«Digital Meet-Up» erwartet:

- Digital Profis
- eSportler & Gamer
- Politik
- Influencer
- Investoren
- Marketing-Entscheider

«Digital Meet-Up» bietet:

- Networking
- Gaming-Stationen
- Showmatches
- Poetry Slam
- Cosplay
- Fotobox

ANMELDUNG UNTER
www.digitalsports.ch

Ticket 290 CHF zzgl. MwSt.
Kongress inkl. Verpflegung

+150 Teilnehmer
+20 Experten auf der Bühne

25. Oktober 2018

Genossenschaft Olma Messen St.Gallen
Olma Halle 2.1
Splügenstrasse 12
9008 St.Gallen

MEDIEN PARTNER

esports.ch

DIE OSTSCHWEIZ

LEADER

KONTAKT

Digital Sports Hub Switzerland
C/O ESB Marketing Netzwerk AG
Brunneggstr. 9, Postfach 519
9001 St.Gallen, Schweiz
Tel. +41 71 223 78 82
www.digitalsports.ch

Ansprechpartnerin
Alexandra Högger
Email: Hoegger@esb-online.com