



## Digital Kids Today større end nogensinde

Over 140 deltagere var samlet i Filmby Aarhus, da konferencen Digital Kids Today blev afholdt for tredje år i træk. Temaerne for konferencen var i år 'Bridging digital & physical and monetising brands'.

27.06.2019

I starten af maj i Filmbyens Studie 2 afholdte Filmby Aarhus og Funday Factory i samarbejde med Create Converge konferencen Digital Kids Today for tredje gang. Det var den hidtil største udgave af konferencen, der i år tiltrak over 140 konferencedeltagere. Igen i år udfyldte den kompetente Paul Tyler rollen som moderator.

Temaet satte i år fokus på at forene børns digitale og fysiske verdener, samt hvordan man opbygger et profitabelt brand. Deltagerne blev således præsenteret for viden og erfaringer med at engagere børn og forældre i spil, betydningen af social og følelsesmæssig læring samt fordelene ved co-creation med børn. På et mere praktisk niveau satte konferencen desuden fokus på, hvordan man designer IP'er, der passer til forskellige medieformater.

Konferencen præsenterede speakers som Cephaz Howard, Chief Play Officer for the Play Institute, der talte om, hvordan de hos Play Institut indtænker og forener børns digitale og fysiske verdener i deres designprocesser. Casper Mathiesen, grundlægger og bestyrelsesmedlem i D4CR, Designing for Children's Rights, samt Jelena Stosic, Head of Insight ved Kids Industries i London, som delte sine erfaringer med co-creation med børn.

Brad Merritt og Joel Nelson havde taget turen hele vejen fra Atlanta for at tale på Digital Kids Today. De er henholdsvis Director of Game Design og Manager of Developer Relations ved Cartoon Network. På konferencen talte de blandt andet om Cartoon Networks nye samlede spilplatform Arcade Games, samt dos and dont's når det gælder spildesign.

Med fra Capitel of Children var Thomas Aakjær Jensen, Chef for Playful Innovation, og Louise Fenger Kornum, som er projektleder. De demonstrerede deres legende tilgang, da de præsenterede en talk inspireret af deres egen barndom, hvor overheadprojektor var den nyeste teknologi. De faciliterede desuden en networking session, hvor deltagerne blandt andet lavede papirflyvere.

Paulina Olsson, CEO i Peppy Pals, talte om de etiske overvejelser i forhold til spiludvikling, hvor Peppy Pals sætter børns sociale og følelsesmæssige læring i højsæde.