

Maren Kruse

int. board & brandgamedesigner

- 1970 Gewinn beim Milka-Wettbewerb
(auch damals war die Kuh schon lila)
- 1972 Entwicklung der 1. SOS-Colasammelbüchse
(auch damals schon Gewinn optimiert)
- 1980 Entwicklung der 1. Bildträgerbrosche der Welt
(auch damals schon das Bild verrückt,)
- 1981 1. Vortrag vor 500 Leuten
(auch damals schon Wirkung gezeigt)
- 1983 Fachabitur mit Schwerpunkt: Physik
(auch damals schon Disziplin im Chaos beherrscht)
- 1985 Auszeichnung & Prämien als 1. und jüngste Frau der Fa. Bahlsen für
techn. Maschinenoptimierung
(auch damals schon analysiert, lösungsorientiert & Prozesse optimiert)
- 1994 Entwicklung der 1. deutschlandweiten 24 stündig-flexiblen
Kinderbetreuungseinrichtung mit Rechtsgrundlage über den Senat zu Berlin
(auch damals schon zukunftsorientiert in Operation & Strategie)
- 2001 Entwicklung von Spezialtool zur Förderung Schwerstmehrfachbehinderter
(auch damals schon andere Wege gegangen, Veränderungen bewirkt)
- 2004 Auszeichnung als 1. Frau & innovativste NachwuchsSpieleautorin int.
durch die Jury SAZ & Jury Spiel des Jahres
(auch damals schon Erfolg zum System gemacht)
- 2005 - Heute Jurymitglied SAZ mit Jury Spiel des Jahres
(auch heute noch im Fluss)
- 2006 Weltweit einzigste Designerin für Design AUF Segeln
(auch heute wird die Welt wieder lila verrückt, bunt gewonnen, im Fluss optimiert, in der Strategie die
Zukunft operiert, im Chaos diszipliniert, prozessual systemiert, auf Erfolg eingewirkt)
- 2007 Entwicklung der Spieltektonik als wissenschaftsübergreifender Bereich zur rein
math. - wissenschaftlichen Spieltheorie
(auch morgen schon den Rückblick auf die VorSicht legen!)

Spielrandnotizen:

- Studium Kreativitäts-Pädagogik
- Studium Recht & Ordnung
- Studium Management
- Studium Psychologie
- Studium Wertbetext
- Studium Design