

EINLADUNG

Industry Applied Game Technology 2018

Mittwoch, 27. Juni 2018 / 8:30 – 16:00 Uhr
Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben (DZ.S)

Integration von Gaming-Technologien und -Prinzipien in industrielle Anwendungen

Aktuelle Games sind vernetzt, sozial und kooperativ, interaktiv, intuitiv und immersiv. Die Games-Branche ist in Produktion, Ergebnis und Vermarktung digital und global. Alles das, was zahlreiche Branchen wie Automobil, Medizin, Bauwirtschaft oder Maschinen- und Anlagenbau mit dem 4.0-Trend und der digitalen Transformation werden wollen.

Wo berühren sich die beiden Welten? Wie lassen sich Gaming-Technologien und -Prinzipien auf spielefremde Kontexte übertragen? Wo können industrielle Anwender durch die Erfahrung der Games-Branche profitieren? Ob in der Simulation durch komplexe Algorithmen, der Objekterkennung oder der hochqualitativen immersiven Visualisierung, die Nachfrage an intuitiven und nutzerfreundlichen Systemen ist immens. In der zukünftigen Lern- und Arbeitswelt von vernetzten, kundenzentrierten Unternehmen nimmt der Bedarf an einer verständlichen Simulation und Visualisierung von Daten/Prozessen ständig zu. Industrie trifft auf Games. Die Industry Applied Game Technology 2018 vernetzt beide Welten.

Veranstalter und Partner

Industry Applied Game Technology 2018 ist eine Veranstaltung der Hochschule Kempten, Fakultät Informatik in Kooperation mit Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben und game, dem Verband der deutschen Games-Branche.

Veranstaltungsort

Allgäu Digital – Digitales Zentrum Schwaben (DZ.S)
Kesselstraße 16
87435 Kempten (Allgäu)

Kontakt

Sie haben Fragen zur Veranstaltung?

Ihre Ansprechpartnerin:
Anna Winter - Eventmanagement Allgäu Digital
Tel.: +49 831 57537 65
E-Mail: digital@allgaeu.de

Teilnahmegebühr und Anmeldung

Die Konferenz ist als Pilotprojekt für die Teilnehmer kostenfrei. Für die Teilnahme ist eine Anmeldung über iagt2018.eventbrite.de notwendig, die Plätze sind begrenzt.

Programm

Das Konferenz-Programm finden Sie auf der nächsten Seite.

Veranstalter:



Veranstaltungspartner:



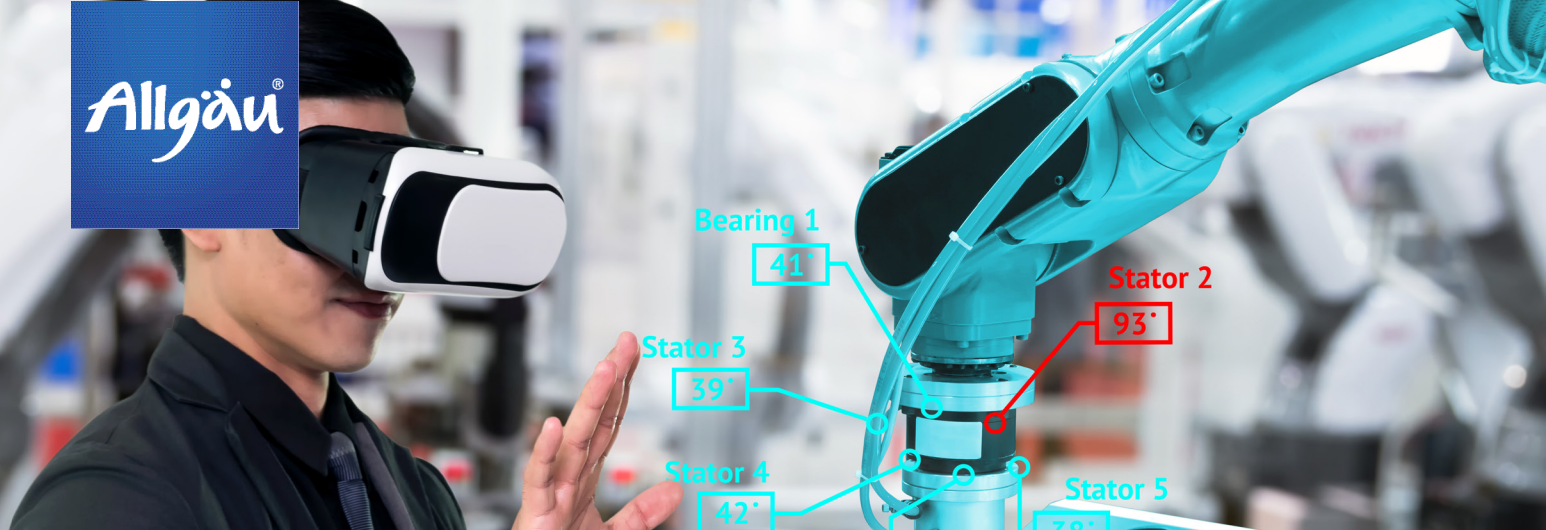
Projektpartner:



Förderer:



Bayarisches Staatsministerium für
Wirtschaft, Energie und Technologie



PROGRAMM

Industry Applied Game Technology 2018

Mittwoch, 27. Juni 2018 / 8:30 – 16:00 Uhr
Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben (DZ.S)

Programm

08.30 – 09.00 Uhr **Ankommen / Registrierung**

09.00 – 09.15 Uhr Begrüßung
Game Engineering an der Hochschule Kempten
Prof. Dr. Robert Schmidt, Hochschule Kempten

09.15 – 09.45 Uhr Key Note
Games als Treiber der digitalen Transformation?!
Prof. Dr. Bernd Dreier, Hochschule Kempten

09.45 – 10.15 Uhr Branche: Holzbearbeitung
Mit einer Game Engine echte Häuser bauen
Sebastian Scheuerl, Stellv. Leiter Softwareentwicklung
Lukas Lober, Softwareentwickler
Michael Jäckle, Softwareentwickler
Hans Hundegger AG

10.15 – 10.45 Uhr Branche: Energie
Gamification in der Energiewirtschaft
Dr. Michael Bujizen, Senior Business Development Manager Smart Energy Solutions & E-Mobility
Präg Energie GmbH & Co. KG

10.45 – 11.15 Uhr **Pause**

11.15 – 11.45 Uhr Branche: Logistik
Wie intensive graphische Anwendungen bei einem Logistikdienstleister eine immer größere Rolle spielen
Hubert Reiser, Department Head Collaboration & User Experience
Dachser SE, Corporate IT

11.45 – 12.15 Uhr Branche: Luftfahrt
Serious Gaming - Anwendung von Game-Technologie in Air Traffic Control und Airside Driving Simulation
Ivan Rasin, Entwicklungsleiter & Produkt Manager
ATCSim GmbH, UFA, Inc.

12.15 – 13.00 Uhr **Mittagspause**

13.00 – 13.30 Uhr Mehrwert: Marketing und Messe
Enterprise Gamification am Messestand
Dipl.-Kfm. Thomas Otto, CEO
at² GmbH

13.30 – 14.00 Uhr Mehrwert: Produktentwicklung
Einsatz von Physik- und Rendering-Engines in der Produktentwicklung
Thomas Deniffel, Geschäftsführer und Entwicklungsleiter
Skytala GmbH

14.00 – 14.30 Uhr **Pause**

14.30 – 15.00 Uhr Mehrwert: Brancheninnovation
Game Thinking in der Gesundheitsbranche
Thorsten Feldmann, Geschäftsführer
Thera Bytes UG (haftungsbeschränkt)

15.00 – 15.30 Uhr Mehrwert: Virtual Engineering
VR im Automotive Engineering Prozess mit Novo & Unreal 4
Jürgen Riegel, Senior Technical Consultant
Daimler Protics GmbH
Sebastian Schwarz, CEO
NetAllied Systems GmbH

15.30 – 16.00 Uhr Abschlusspanel
Round Up: Games Driven Industry?!
Moderation: Prof. Dr. Bernd Dreier

16.00 – 18.00 Uhr Live-Screening
WM-Spiel Südkorea – Deutschland
parallel Networking und Get-Together