

EINLADUNG

Industry Applied Game Technology 2019

Donnerstag, 06. Juni 2019 / 09:00– 17:30 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 2019 vernetzt beide Welten.

Programm

Zum Start entwickelt eine Keynote eine IAGT-Landkarte und grenzt Business-Applikationen, Serious Games und Gamification ab. Vorträge von BMW und Continental geben Einblicke in den Schwerpunkt Automotive, Impulse aus der Baubranche und dem Maschinenbau zeigen Einsatzmöglichkeiten in weiteren Branchen auf. Nachmittags präsentieren Startups und Technologieanbieter Anwendungsfelder in den Bereichen Marketing, Innovation, Kollaboration, Prozesse und Visualisierung. Das Abschlusspanel „Games Driven Industry“ rundet die Tageskonferenz ab.

Veranstaltungsort

Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben
Kesselstraße 16
87435 Kempten (Allgäu)

Teilnahme und Anmeldung

Das reguläre Konferenzticket kostet 75 Euro. Schülern und Studenten können wir vergünstigte Tickets für 25 Euro anbieten. Das Ticket beinhaltet die Teilnahme an der Konferenz, Mittagessen, Getränke sowie Verpflegung in den Kaffeepausen. Anmeldung und weitere Infos unter: iagt-2019.eventbrite.de

Veranstalter und Partner

Industry Applied Game Technology 2019 ist eine Veranstaltung der Hochschule Kempten, Fakultät Informatik in Kooperation mit Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben.

Kontakt

Ihre Ansprechpartnerin:
Anna Winter - Eventmanagement Allgäu Digital
Tel.: +49 (0)831 57537 - 65
E-Mail: digital@allgaeu.de

Parken

Vor Ort bei Allgäu Digital gibt es keine reservierten Parkplätze. Bitte nutzen Sie die öffentlichen Parkflächen und Parkhäuser der Stadt Kempten und planen ggf. mehr Zeit für die Anreise ein.

Weitere Infos

hs-kempten.de
games.hs-kempten.de
digital.allgaeu.de

Veranstalter und Partner



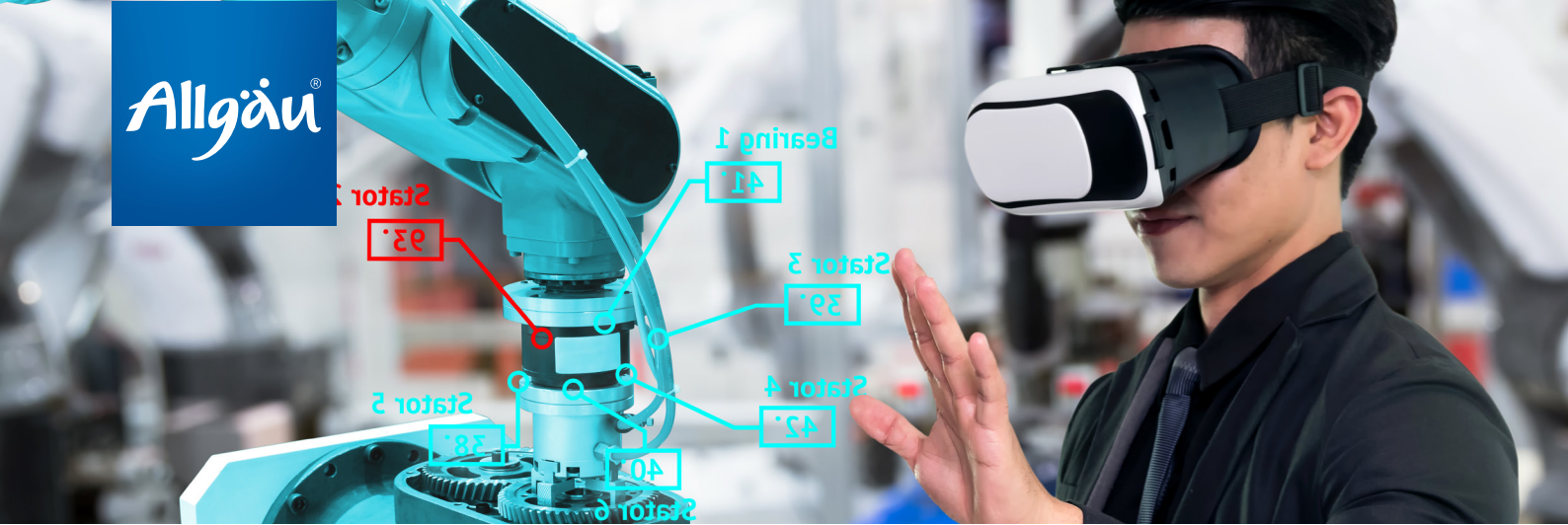
Projektpartner



Förderer



Bayerisches Staatsministerium für
Wirtschaft, Landesentwicklung und Energie



PROGRAMM

Industry Applied Game Technology 2019

Donnerstag, 06. Juni 2019 / 09:00– 17:30 Uhr
Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben (DZ.S)

08.30 – 09.00 Uhr **Ankommen / Registrierung**

09.00 – 09.15 Uhr Begrüßung

Digitale Transformation im Allgäu

Prof. Dr. Wolfgang Hauke, Präsident der Hochschule Kempten
Klaus Fischer, Sprecher der Geschäftsführung der Allgäu GmbH
hochschule-kempten.de
standort.allgaeu.de

09.15 – 9.45 Uhr Key Note

IAGT-Landkarte: Wie können Unternehmen von Game-Technologie profitieren?

Prof. Dr. Bernd Dreier, Zentrum für Computerspiele-Entwicklung,
Hochschule Kempten
hochschule-kempten.de

09.45 – 10.15 Uhr Fokus: Automotive

Multimodales Designmodell (MDX)

Sascha Schulz, Digital Experience, BMW Group Design
BMW Group
bmwgroup.com

10.15 – 10.45 Uhr Fokus: Automotive

Camera Development and Virtual Scene Generation for Automated Driving

Dr. Stefan Menzel, Entwicklungsingenieur
Continental AG
continental-automotive.com

10.45 – 11.15 Uhr **Pause**

11.15 – 11.45 Uhr Branche: Werkzeug- und Maschinenbau

Von der Entwicklung bis zum Endkunden: Digitale Transformation der Kommunikation

Luis Paiba, Leiter Entwicklung und Konstruktion
ALLMATIC - Jakob Spannsysteme GmbH
allmatic.de

11.45 – 12.15 Uhr Branche: Bau

Bauen innovativ gestalten – Entscheidungsführung mit BIM-Modellen

Gernot Ewert, Projektleiter Digitalisierung
Wilhelm Geiger GmbH & Co. KG
geigergruppe.de

12.15 – 12.45 Uhr Questions & Answers

Unity: Game Engines als Innovationstreiber?!

Henning Linn, Senior Business Development Manager
Unity Technologies
unity3d.com

12.45 – 14.00 Uhr **Mittagspause**

14.00 – 14.30 Uhr Mehrwert: Marketing

Branded Games – Spielerisch Werbung machen

Maxim Karl, General Manager
Gamify now
gamify-now.de

14.30 – 15.00 Uhr Mehrwert: Innovation

Mit Nutzerzentrierung und Gamification zum einfachen, digitalen Geschäftsmodell?

Christof Rink, Product Lead Hardware
IONIQ Skincare GmbH & Co. KG
ioniqskin.com

15.00 – 15.30 Uhr Mehrwert: Zusammenarbeit

Holodecks & Kollaboration

Robin Wenk, Co-Founder & CEO
Lightshape GmbH & Co. KG
lightshape.net

15.30 – 16.00 Uhr **Kaffeepause**

16.00 – 16.30 Uhr Mehrwert: Daten und Prozesse

From CAD to VR-Experience

Calvin Bacon, Produktspezialist
InstaLOD GmbH
instalod.com

16.30 – 17.00 Uhr Mehrwert: Visualisierung

Wie Digitalisierung erlebbar wird – die Rolle von Game Engines am Beispiel des VR-Paintshops

Jan Berner, Leiter Technik und Prozesse CGI
Feysinn - eine Marke der EDAG Production Solutions GmbH & Co. KG
feysinn.de

17.00 – 17.30 Uhr Abschlusspanel

Round Up: Games Driven Industry?!

Moderation: Prof. Dr. Bernd Dreier

17.30 – 19.00 Uhr **Networking und Get-Together**