

## 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](mailto: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](http://iagt2018.eventbrite.de) notwendig, die Plätze sind begrenzt.

### Programm

Das Konferenz-Programm finden Sie auf der nächsten Seite.

Veranstalter:



Veranstaltungspartner:



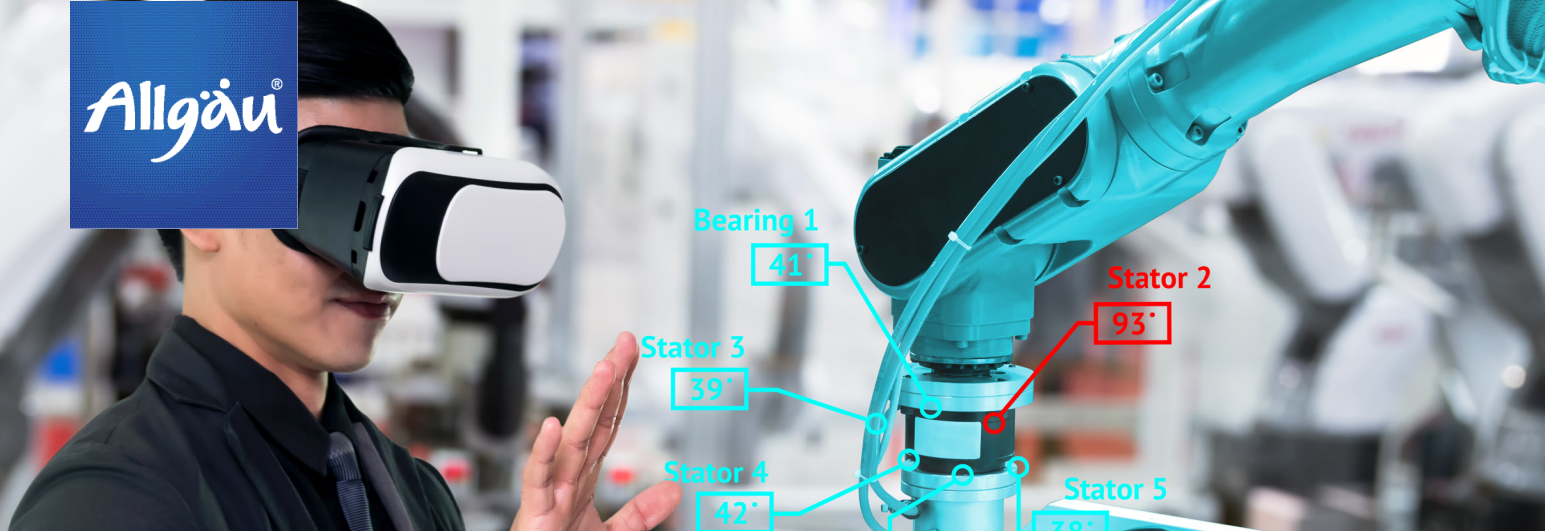
Projektpartner:



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  
at<sup>2</sup> 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