

Anmeldung

An der Veranstaltung „**Innovationsforum Mainfranken**“ nehme ich teil und melde mich verbindlich an.

Termin: Dienstag, 28. November 2017, 16 Uhr

Ort: Universität Würzburg, Hubland Süd,
Informatikgebäude M2, Turing-Hörsaal

Titel, Name, Vorname

Firma/Institution

Anschrift

Telefon

E-Mail

Ich melde mich verbindlich für folgende ZWEI Demos an:

- Demo I – Avatar Research: Wahrnehmen und wahrgenommen werden in virtuellen Realitäten**
- Demo II – Serious Games Research: Abtauchen in komplexe wissenschaftliche und soziale Systeme**
- Demo III – Games & Learning: Von fesselnden Spielen und ihrem Lernpotenzial**
- Demo IV Multimodal: Neue Wege der Mensch-Maschine-Interaktion**

Antwort (Fax, E-Mail, Post) bitte bis spätestens 20. November 2017 an die Geschäftsstelle der Region Mainfranken GmbH:

Region Mainfranken GmbH

Ludwigstraße 10 ½, 97070 Würzburg

Telefax: 0931 – 452652-20, E-Mail: info@mainfranken.org

Die personenbezogenen Daten des Teilnehmers werden ausschließlich im Rahmen der Veranstaltungsabwicklung durch die Region Mainfranken GmbH elektronisch gespeichert und automatisiert verwendet. Eine Weitergabe der Daten an Dritte erfolgt nur, soweit dies gesetzlich vorgeschrieben ist. Eine Weitergabe an unberechtigte Dritte erfolgt nicht.

Anfahrt & Parken

Universität Würzburg

Hubland Süd (Theodor-Boveri-Weg, 97074 Würzburg)

Informatikgebäude M2, Turing-Hörsaal



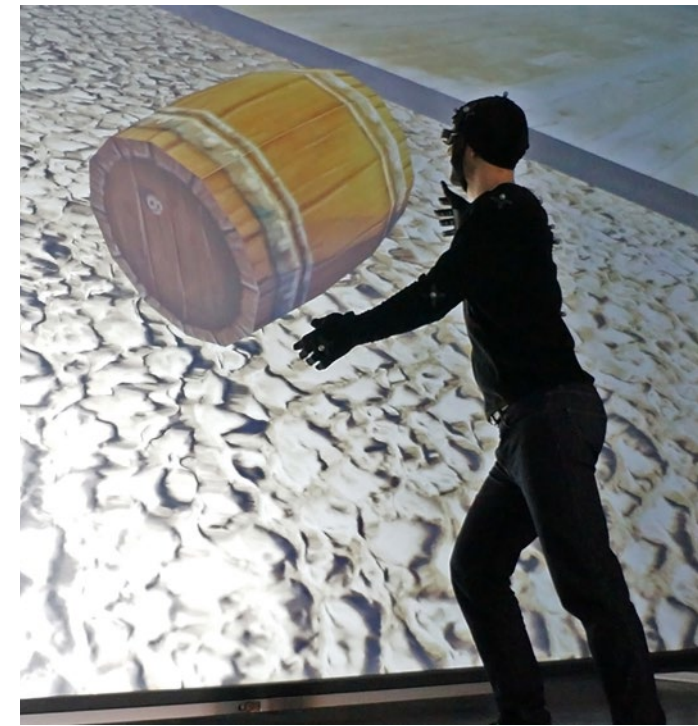
Region Mainfranken GmbH

Ludwigstraße 10½, 97070 Würzburg

Telefon: 0931 – 45 26 52-0, Telefax: 0931 – 45 26 52-20

E-Mail: info@mainfranken.org

www.mainfranken.org



Innovationsforum Mainfranken

**Cross Industry Innovation –
Games Engineering als branchen-
übergreifender Technologietreiber**

Dienstag, 28. November 2017, 16.00 Uhr
Julius-Maximilians-Universität Würzburg



Innovationsforum Mainfranken

Cross Industry Innovation – Games Engineering als branchen- übergreifender Technologietreiber

Von der Nischen- zur Zukunftsbranche! Vor dem Hintergrund der fortschreitenden Digitalisierung ist die Gamesindustrie zu einem Wirtschaftszweig mit enormen Entwicklungschancen erwachsen, vereinen sich in ihr doch die Kompetenzen, die in einer modernen, digitalen und wissensintensiven Arbeitswelt besonders gefragt sind.

Über den Transfer von Technologien wirkt das Games Engineering als Impulsgeber für die Weiterentwicklung „klassischer Branchen“ und ist auf dem Weg, ein wichtiger Pfeiler der vierten industriellen Revolution zu werden. So finden sich bereits heute Anwendungen aus der Games-Branche in zahlreichen anderen Wirtschaftssektoren wieder, insbesondere in den Bereichen Automotive/ Maschinenbau und Gesundheit/Biomedizin, die auch für die Region Mainfranken maßgebliche Kompetenzfelder darstellen. Daher gilt es, die Potenziale der Games-Branche zu heben, bekannter zu machen und für unsere Unternehmen zu erschließen.

Mit unserer Kooperationsveranstaltung stellen wir Ihnen erfolgreiche Beispiele von Games Engineering als branchenübergreifender Innovationstreiber vor, präsentieren Wege, wie Sie Technologien für Ihr Unternehmen nutzen können und bringen Entwickler und Anwender zusammen.

Informieren Sie sich, diskutieren Sie mit Experten, knüpfen Sie Kontakte und lassen Sie sich inspirieren für eigene Transferprojekte!

Wir freuen uns auf Ihr Kommen!

Programm

15.45 Uhr **Registrierung**

16.00 Uhr **Begrüßung und Einführung**
Prof. Dr. Marc Latoschik, Inhaber Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion, Universität Würzburg
Åsa Petersson, Geschäftsführerin Region Mainfranken GmbH
Oliver Freitag, Bereichsleiter Innovation und Umwelt IHK Würzburg-Schweinfurt

16.10 Uhr **Key Note: Nische war gestern – Bedeutung und Förderung der Games-Branche in Bayern**
Jim Sengl, Vernetzung und Strategische Partnerschaften MedienNetzwerk Bayern
Dr. Michaela Haberlander, Gamesförderreferentin FilmFernsehFonds Bayern

16.40 Uhr **Vortrag 1: Die wollen doch nur „spielen“ – Innovationstreiber Games oder wie andere Branchen von der Spieleindustrie lernen können**
Christopher Kassulke, CEO HandyGames™
(www.handy-games.com GmbH)

17.10 Uhr **Vortrag 2: Gamesproduktion im HD-Sektor: Potenziale und Herausforderungen**
Karsten Lehmann, Public Affairs Manager Germany Ubisoft Blue Byte

17.40 Uhr **Vortrag 3: Der Einsatz von Game Engines in der Simulation von automatisierten Fahrfunktionen**
Dr.-Ing. Wolfram Remlinger, Fachreferent für Fahrsimulationen AUDI AG

18.10 Uhr **Vortrag 4: Games Engineering in Würzburg – Studium, Forschung, Transformation**
Prof. Dr. Sebastian von Mammen, Lehrstuhl Mensch-Computer-Interaktion, Universität Würzburg

18.30 Uhr **Imbiss und Demos**
am Lehrstuhl Mensch-Computer-Interaktion

Games Engineering an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg
Der am Institut für Informatik unter Federführung des Lehrstuhls für Mensch-Computer-Interaktion angesiedelte Studiengang Games Engineering beschäftigt sich mit der Entwicklung heutiger state-of-the-art Computerspiele und vermittelt die damit im Zusammenhang stehenden wissenschaftlichen und technischen Kenntnisse. Die Besonderheiten der Forschung und Lehre an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg liegen in Bereichen wie Immersive Games oder hoch interaktiven multimodalen Systemen im Social, Serious und Mixed Reality Gaming. Neben der intensiven praktischen Umsetzung der Lehrinhalte liegt ein weiterer Fokus auf Forschungskooperationen mit starken industriellen Partnern.

