

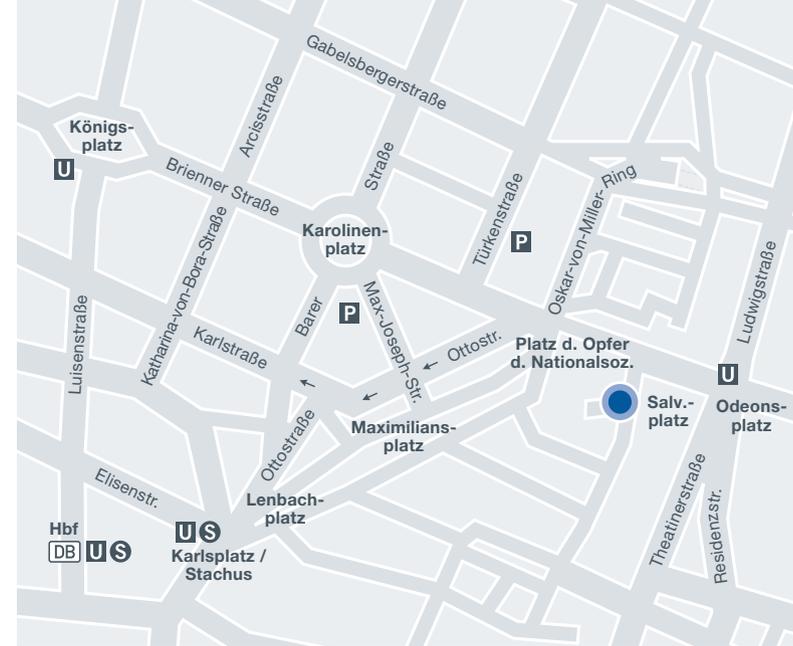
Karte bitte
freimachen
oder Telefax an
089-551 78-331

Serious Games und interaktive Technologien als Innovations- treiber

Serious Games sind digitale Spiele, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen, wohl aber derartige Elemente zwingend enthalten. Allgemein haben Serious Games – sowie auch Lernspiele – das Anliegen, Information und Bildung zu vermitteln. Ein authentisches und glaubwürdiges, aber auch unterhaltendes Lernerlebnis steht im Mittelpunkt des Interesses, Genre, Technologie, Plattform und Zielgruppe variieren hingegen.

Serious Games müssen mit interaktiven Technologien verknüpft werden, die wesentlicher Bestandteil in Prozessen der Wissenskonstruktion und -überprüfung sind. Da die Lernenden unter Zuhilfenahme der technischen Hilfsmittel ohne direkte Hilfe der Lehrenden agieren, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass sie mit diesen Technologien gewissermaßen allein bleiben, so dass besondere Sorgfalt auf den Korrekturmodus gelegt werden muss.

vbw
Dr. Peter Thelen
Max-Joseph-Straße 5
80333 München



Literaturhaus, 3. OG, Saal
Salvatorplatz 1, 80333 München

Anfahrt mit Öffentlichen Verkehrsmitteln

Mit der U4/U5 oder U3/U6 bis zum Odeonsplatz fahren. Die U-Bahn in Richtung Briener Straße verlassen. Links in den Amiraplatz einbiegen. Nach etwa 100 Meter befindet sich das Literaturhaus auf der rechten Straßenseite.

Parkmöglichkeiten

Nutzen Sie das Parkhaus am Literaturhaus.

Eine Veranstaltung von

vbw
Vereinigung der Bayerischen
Wirtschaft e.V.

Max-Joseph-Straße 5
80333 München

www.vbw-bayern.de

Ansprechpartner
Dr. Peter J. Thelen
Abteilung Planung und Koordination

Telefon 089-551 78-333
Telefax 089-551 78-331
peter.thelen@vbw-bayern.de

vbw

Die bayerische Wirtschaft

Einladung

Deutschland hat Zukunft

Serious Games und interaktive Technologien als Innovationstreiber

Mittwoch, 24. September 2014, 10:00 Uhr
Literaturhaus, 3. OG, Saal
Salvatorplatz 1, 80333 München



Serious Games und interaktive Technologien als Innovationstreiber

Interaktive Spieltechnologien werden bereits in vielen Branchen genutzt. Sie erobern nicht nur Computerwelten, sondern auch den Unternehmensalltag. Mit interaktiven Technologien werden heute innovative Lösungen in der Aus- und Weiterbildung – beispielsweise für Piloten oder Rettungskräfte, Ärzte oder Diplomaten, Automechaniker oder Maschinenbauer – entwickelt. Damit finden Games-Anwendungen in der Produktentwicklung, in der Planung und Steuerung von Arbeits- und Produktionsprozessen ihren Einsatz. Interaktive Games-Technologien sind daher Schlüsselindustrien der Zukunft.

Bei unserem Kongress erläutern Praktiker aus unterschiedlichen Branchen, wie interaktive Technologien die Unternehmen und deren Produkte verändern und Innovationen vorantreiben.

Einzelne Anwendungen werden zum Ausprobieren zur Verfügung gestellt.

Programm

- 10:00 **Begrüßung**
Bertram Brossardt
Hauptgeschäftsführer
vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V., München
- 10:15 **Serious Games: Hier wird gearbeitet, nicht gespielt!**
Prof. Dr. Linda Breitlauch
Professorin für Game Design
Hochschule Trier
- 10:45 **Augmented Reality: Ich sehe was, was Du nicht siehst!**
Peter Meier
Geschäftsführer
metaio GmbH, München
- 11:20 **Machbares und Wünschbares**
Prof. Dr. Linda Breitlauch
Prof. Dr.-Ing. Wolfgang Höhl
Lehrbeauftragter für 3 D-Visualisierung
Ludwig-Maximilians-Universität, München
Peter Meier
- 12:00 **Das Wesen der Dinge begreifbar machen**
Christian Raible
Geschäftsführer
Die Werft, München
- 12:45 Mittagspause
- 14:00 **iPhone und iPad – Spielend Körper und Geist effizient trainieren**
Ilja Michaelis
Geschäftsführer
Kaasa Health GmbH, Düsseldorf
- 14:30 **Serious Gaming – Unternehmensziele spielend erreichen**
Ralph Stock
Geschäftsführer
Serious Games Solutions GmbH, Potsdam
- 15:00 Kaffeepause
- 15:30 **Wer interagiert, gewinnt – Ihre Marke auch**
Dr. Andrea Malgara
Geschäftsführer
Mediaplus der Serviceplan Gruppe, München
- 16:00 **Spielen statt Arbeiten? Oder ist Spielen das neue Arbeiten?**
Prof. Dr. Linda Breitlauch
Daniel Gelder
Vice President
metaio GmbH, München
Dr. Andrea Malgara
Thorsten Unger
Geschäftsführer
GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e. V., Berlin
- 17:00 Get-together

Anmeldung

An der Veranstaltung
Serious Games und interaktive Technologien als Innovationstreiber
am Mittwoch, 24. September 2014, um 10:00 Uhr
in München

- nehme ich gerne teil.
 nehme ich gerne in Begleitung teil.
 kann ich leider nicht teilnehmen.

Bitte füllen Sie die folgenden Felder in Druckbuchstaben aus

Titel, Vorname, Name
Funktion
Firma/Institution
Begleitung: Titel, Vorname, Name
E-Mail

Datum

Unterschrift

Bitte melden Sie sich bis 10.09.2014 online unter www.vbw-bayern.de/VA99100 oder per E-Mail unter peter.thelen@vbw-bayern.de an. Sie können sich alternativ auch weiterhin per Fax unter 089-551 78-331 anmelden.

Bei Adress- und Namensänderungen bitten wir um Mitteilung. Gerne laden wir Sie auch zu weiteren Veranstaltungen ein. Wenn Sie diesen Service nicht mehr nutzen wollen, geben Sie uns bitte einen Hinweis. Vielen Dank.

In Kooperation mit:

