

Pressemitteilung

2018/34

14. Juni 2018

Konferenz „Industry Applied Game Technology“

Industrie trifft auf Games am 27. Juni

Kempten. Wo lassen sich Gaming-Technologien und -Prinzipien in industrielle Anwendungen integrieren? Wo können industrielle Anwender durch die Erfahrung der Games-Branche profitieren? Diesen Fragen und weiteren Berührungspunkten der beiden Welten geht die Konferenz „Industry Applied Game Technology“ am 27. Juni 2018 im Digitalen Gründerzentrum Allgäu Digital in Kempten auf den Grund.



Experten aus unterschiedlichen Unternehmensbereichen zeigen anhand konkreter Anwendungsbeispiele, wo sich diese beiden Welten berühren und vernetzen. Unter anderem können sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Konferenz auf Vorträge

wie „Mit einer Game Engine echte Häuser bauen“ (Hans Hundegger AG) und „Game Thinking in der Gesundheitsbranche“ (Thera Bytes UG) freuen. Die „Industry Applied Game Technology“ wird veranstaltet von Prof. Dr. Bernd Dreier, Fakultät Informatik der Hochschule Kempten in Kooperation mit Allgäu Digital und game, dem Verband der deutschen Games-Branche. Die eintägige Veranstaltung findet im Digitalen Gründerzentrum Allgäu Digital in Kempten statt.

Industrie trifft Games

Aktuelle Games sind vernetzt, sozial und kooperativ, interaktiv, intuitiv und immersiv. Die Games-Branche ist in Produktion, Ergebnis und Vermarktung digital und global. Attribute, die sich zahlreiche Branchen wie Automobil, Medizin, Bauwirtschaft sowie Maschinen- und Anlagenbau mit dem 4.0-Trend und der digitalen Transformation zu eigen machen wollen. Wo können industrielle Anwender durch die Erfahrung der Games-Branche profitieren? Ob in der Simula-

Pressekontakt:

Dipl. Betriebswirtin (FH)
Sybille Adamer

Telefon 0831 2523-494
Telefax 0831 2523-106
sybille.adamer
@hs-kempten.de

Leitung
Hochschulkommunikation

Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten

Postanschrift:
Postfach 1680
87406 Kempten (Allgäu)

Campus:
Bahnhofstraße 61
87435 Kempten (Allgäu)

Telefon 0831 2523-0
Telefax 0831 2523-104
post@hs-kempten.de
www.hs-kempten.de
www.facebook.com/hs.kempten
www.twitter.com/hskempten
www.youtube.com/hskemptentv

tion 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 stets zu.

Programm „Industry Applied Game Technology“

Als Hinführung zum Thema entwickelt Prof. Dreier in seiner Key Note „Games als Treiber der digitalen Transformation?!“ Zukunftsszenarien, blickt in zukünftige Arbeitswelten und schlägt Beiträge der Games-Branche im Rahmen der digitalen Transformation von Unternehmen vor. Anschließend präsentieren vielfältige Anwenderunternehmen beispielhaft in Mehrwertvorträgen, wo heute oder in Zukunft durch die Integration von Game-Technologien konkrete Mehrwerte entstehen.

Das vollständige [Konferenz-Programm](#)

Die Teilnahme ist als Pilotprojekt kostenlos. Um Anmeldung wird gebeten.

Anmeldung via Eventbrite:

<http://www.iagt2018.eventbrite.de>

Facebook-Veranstaltung:

<https://www.facebook.com/events/189391478533847/>

Fragen zur Veranstaltung:

Anna Winter – Eventmanagement Allgäu Digital

Tel.: 0831 57537 65

E-Mail: digital@allgaeu.de

Bildnachweis: zapp2photo/stock.adobe.com