

Pressemitteilung

2018/38

5. Juli 2018

Wenn Industrie und Game-Technologien aufeinander treffen

„Industry Applied Game Technology“ Konferenz in Kempten

Kempten. Dass Games nicht nur pures Vergnügen sind, sondern auch in Branchen wie der Logistik oder der Luftfahrt Nutzen bringen – das und viel mehr zeigte die Konferenz „Industry Applied Game Technology“ am 27. Juni im Digitalen Gründerzentrum Allgäu Digital in Kempten. Die IAGT wurde von der Fakultät Informatik der Hochschule Kempten in Kooperation mit Allgäu Digital veranstaltet und verbindet die Welt der Games-Branche mit der Industrie.



Zum Auftakt der Konferenz sprach Hochschulpräsident Prof. Dr. Robert F. Schmidt über die Bedeutung der Game Engineering Studiengänge (Bachelor und Master) an der Hochschule Kempten und wie es zur Einführung dieser innovativen Studiengänge kam. In

der Keynote der Konferenz beantwortete Prof. Dr. Bernd Dreier die Frage, welche Beiträge die Games-Branche zur digitalen Transformation von Unternehmen leisten kann.

Die regionale Industrie präsentierte in der Folge, in welchen Bereichen Game-Technologien und -Prinzipien heute bereits zum Einsatz kommen oder in Zukunft von Relevanz sein werden. Darunter waren Unternehmen wie Dachser SE, ATCSim GmbH, at² GmbH, Daimler Protics GmbH, Präg Energie GmbH & Co. KG und die Hundegger AG.

Pressekontakt:

Dipl. Betriebswirtin (FH)
Sybille Adamer

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

Leitung
Hochschulkommunikation

Hochschule für angewandte Wissen-
schaften 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

Die Vortragenden zeigten zahlreiche Anwendungsgebiete von Game-Technologien in ihren Unternehmen. *„Mangelnde Motivation des Teams ist der häufigste Grund für das Scheitern von Projekten – Gamification kann dieses Problem lösen.“* Dieses Statement von Prof. Dr. Dreier wurde in den Vorträgen von at², Thera Bytes und Präg mit konkreten Beispielen bewiesen.

Games haben Virtual Reality, Physik- und Fahrsimulationen und viele andere in der Industrie stark nachgefragte Technologien zwar nicht immer erfunden, aber sie haben diese praxis- bzw. massenmarktauglich gemacht und so stellt die Branche in diesen Bereichen heute die führenden Expertinnen und Experten. Anwendungsbeispiele im Fluglotsentraining, im Automotive Engineering sowie in der Entwicklung von hochpräzisen Vermessungssystemen zeigten die Vorträge von ATCSim, Daimler Protics und Skytala. Dass die Games-Branche Experte in Sachen User Experience Design ist, erklärt sich von selbst - so sagt Hubert Reiser, Department Head Collaboration & User Experience (Dachser SE): *„Spiele müssen intuitiv bedienbar sein, sonst werden sie nicht oder zumindest nicht länger gespielt. Bei Betriebssoftware ist die Einarbeitungszeit deutlich länger.“*

In einer gemeinsamen Abschlussrunde mit allen Referenten wurde die Kernbotschaft der Konferenz noch einmal aufgegriffen: Die Games-Branche und die traditionelle Industrie sind auf den ersten Blick unterschiedliche Welten, die bei genauerer Betrachtung mehr gemeinsam haben, als es den Anschein hat.

*Foto: IAGT 2018 im Digitalen Gründerzentrum Allgäu Allgäu Digital in Kempten.
Bildnachweis: Allgäu Digital*