



Innovationsforum Mainfranken

Cross Industry Innovation – Games Engineering als branchenübergreifender Technologietreiber

Dienstag, 28. November 2017, 16.00 Uhr

Julius-Maximilians-Universität Würzburg

Hubland Süd (Theodor-Boveri-Weg, 97074 Würzburg), Informatikgebäude M2, Turing-Hörsaal

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 hat das Potenzial, ein wichtiger Pfeiler der vierten industriellen Revolution zu werden.

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

PROGRAMM

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 Fahrsimulationsmethoden 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