

## EINLADUNG

### Industry Applied Game Technology 2019

Donnerstag, 6. Juni 2019 / 9:00– 17:03 Uhr  
Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben (DZ.S)

#### Integration von Gaming-Technologien und – Prinzipien in industrielle Anwendungen

Aktuelle Games sind vernetzt, sozial und kooperativ, interaktiv, intuitiv und immersiv. Die Games-Branche ist in Produktion, Ergebnis und Vermarktung digital und global. Alles das, was zahlreiche Branchen wie Automobil, Medizin, Bauwirtschaft oder Maschinen- und Anlagenbau mit dem 4.0-Trend und der digitalen Transformation werden wollen. Wo berühren sich die beiden Welten? Wie lassen sich Gaming-Technologien und –Prinzipien auf spiefremde Kontexte übertragen? Wo können industrielle Anwender durch die Erfahrung der Games-Branche profitieren? Ob in der Simulation 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 ständig zu. Industrie trifft auf Games. Die Industry Applied Game Technology 2019 vernetzt beide Welten.

#### Programm

Zum Start blickt eine Keynote auf die IAGT '18 zurück und schlägt die Brücke zu aktuellen Herausforderungen. Dabei werden aus visionären Ansätzen konkrete Möglichkeiten für den Einsatz von Game-Technologien im Rahmen der digitalen Transformation von Unternehmen entwickelt. Anschließend zeigen Anbieter Mehrwerte in verschiedenen Unternehmensbereichen auf. Sie zeigen wo in Zukunft durch die Integration von Game-Technologien konkrete Mehrwerte entstehen.

#### Veranstaltungsort

Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben  
Kesselstraße 16  
87435 Kempten (Allgäu)

#### Teilnahme und Anmeldung

Das reguläre Konferenzticket kostet 75 Euro. Schülern und Studenten können wir vergünstigte Tickets für 25 Euro anbieten. Das Ticket beinhaltet die Teilnahme an der Konferenz, Mittagessen, Getränke sowie Verpflegung in den Kaffeepausen. Anmeldung und weitere Infos unter: [iagt-2019.eventbrite.de](http://iagt-2019.eventbrite.de)

#### Veranstalter und Partner

Industry Applied Game Technology 2019 ist eine Veranstaltung der Hochschule Kempten, Fakultät Informatik in Kooperation mit Allgäu Digital - Digitales Zentrum Schwaben.

#### Kontakt

Ihre Ansprechpartnerin:  
Anna Winter – Eventmanagement Allgäu Digital  
Tel.: +49 (0)831 57537 – 65  
E-Mail: [digital@allgaeu.de](mailto:digital@allgaeu.de)

#### Parken

Vor Ort bei Allgäu Digital gibt es keine reservierten Parkplätze. Bitte nutzen Sie die öffentlichen Parkflächen und Parkhäuser der Stadt Kempten und planen ggf. mehr Zeit für die Anreise ein.

#### Weitere Infos

[hs-kempten.de](http://hs-kempten.de)  
[games.hs-kempten.de](http://games.hs-kempten.de)  
[digital.allgaeu.de](http://digital.allgaeu.de)

Veranstalter und Partner



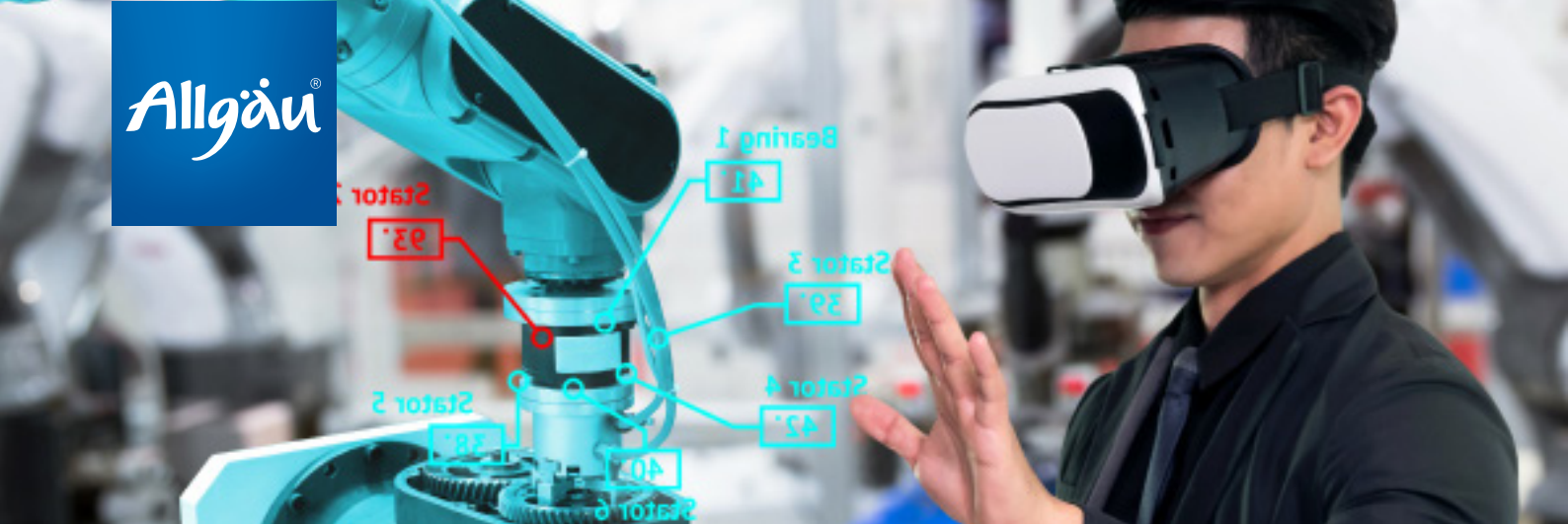
Projektpartner



Förderer



Bayerisches Staatsministerium für  
Wirtschaft, Landesentwicklung und Energie



## PROGRAMM

### Industry Applied Game Technology 2019

Donnerstag, 6. Juni 2019 / 9:00– 17:30 Uhr  
Allgäu Digital – Digitales Zentrum Schwaben (DZ.S)

08.30 – 09.00 Uhr **Ankommen / Registrierung**

09.00 – 09.15 Uhr Begrüßung

#### **Digitale Transformation im Allgäu**

Prof. Dr. Wolfgang Hauke, Präsident der Hochschule Kempten  
Klaus Fischer, Sprecher der Geschäftsführung der Allgäu GmbH  
hochschule-kempten.de  
standort.allgaeu.de

9:15 – 9:45 Uhr Key Note

#### **IAGT-Landkarte: Wie können Unternehmen von Game-Technologie profitieren?**

Prof. Dr. Bernd Dreier, Zentrum für Computerspiele-Entwicklung,  
Hochschule Kempten  
hochschule-kempten.de

9:45 – 10:15 Uhr Fokus: Automotive

#### **Multimodales Designmodell (MDX)**

Sascha Schulz, Digital Experience, BMW Group Design  
BMW Group  
bmwgroup.com

10:15 – 10:45 Uhr Fokus: Automotive

#### **Camera Development and Virtual Scene Generation for Automated Driving**

Dr. Stefan Menzel, Entwicklungsingenieur  
Continental AG  
continental-automotive.com

10:45 – 11:15 Uhr **Pause**

11:15 bis 11:45 Uhr Branche: Werkzeug- und Maschinenbau

#### **Von der Entwicklung bis zum Endkunden: Digitale Transformation der Kommunikation**

Luis Paiba, Leiter Entwicklung und Konstruktion  
ALLMATIC - Jakob Spannsysteme GmbH  
allmatic.de

11:45 – 12:15 Uhr Branche: Bau

#### **Bauen innovativ gestalten – Entscheidungsführung mit BIM-Modellen**

Gernot Ewert, Projektleiter Digitalisierung  
Wilhelm Geiger GmbH & Co. KG  
geigergruppe.de

12.15 – 12.45 Uhr Questions & Answers

#### **Unity: Game Engines als Innovationstreiber?!**

Henning Linn, Senior Business Development Manager  
Unity Technologies  
unity3d.com

12.45 – 14.00 Uhr **Mittagspause**

14.00 – 14.30 Uhr Mehrwert: Marketing

#### **Branded Games – Spielerisch Werbung machen**

Maxim Karl, General Manager  
Gamify now  
gamify-now.de

14.30 – 15.00 Uhr Mehrwert: Innovation

#### **Mit Nutzerzentrierung und Gamification zum einfachen, digitalen Geschäftsmodell?**

Christof Rink, Product Lead Hardware  
IONIQ Skincare GmbH & Co. KG  
ioniqskin.com

15.00 – 15.30 Uhr Mehrwert: Zusammenarbeit

#### **Holodecks & Kollaboration**

Robin Wenk, Co-Founder & CEO  
Lightshape GmbH & Co. KG  
lightshape.net

15.30 – 16.00 Uhr **Kaffeepause**

16.00 – 16.30 Uhr Mehrwert: Daten und Prozesse

#### **From CAD to VR-Experience**

Calvin Bacon, Produktspezialist  
InstaLOD GmbH  
instalod.com

16.30 – 17.00 Uhr Mehrwert: Visualisierung

#### **Wie Digitalisierung erlebbar wird – die Rolle von Game Engines am Beispiel des VR-Paintshops**

Jan Berner, Leiter Technik und Prozesse CGI  
Feysinn – eine Marke der EDAG Production Solutions GmbH & Co. KG  
feysinn.de

17.00 – 17.30 Uhr Abschlusspanel

#### **Round Up: Games Driven Industry?!**

Moderation: Prof. Dr. Bernd Dreier

17.30 – 19.00 Uhr **Networking und Get-Together**