

Programm

- 09:00 **Begrüßung**
Prof. Dr. Helmut Krcmar, TU München und MÜNCHNER KREIS
- 09:15 **Die Gaming-Branche – Innenansichten aus einem Brutkasten digitaler Transformation**
Jens Kosche, Electronic Arts GmbH, Köln
- 09:45 **Koexistenz oder Konvergenz – Gaming als Herausforderung des digitalen Mainstreams**
NN
- 10:15 **Pressegespräch**
- 10:45 **Erfolgsfaktoren für Innovation im Konvergenzbereich – Sicht eines Industry-Champions**
Avni Yerli, Crytek GmbH, Frankfurt
- 11:15 **Schlüsseltrends im Konvergenzgebiet von Gaming, digitalen Medien und IoT**
Thomas Bleyer, Ravensburger Digital GmbH, München
- 11:45 **Diskussion: Wo liegen die größten Synergien zwischen Gaming, Media und IoT?**
Moderation: Prof. Dr. Thomas Hess, LMU München und MÜNCHNER KREIS
- 12:30 **M i t t a g s p a u s e**
- 13:30 **Neue Geschäftsmodelle, Inhalte und Produkte im Konvergenzbereich**
David An, Aeria Games GmbH, Berlin
- 14:00 **Neue Wege der Kundenansprache, -mobilisierung, und -einbindung**
Arne Peters, Turtle Entertainment GmbH, Köln
- 14:30 **IoT als Innovationstreiber für Gaming und Media – ein „Game-Changer“?**
NN
- 15:30 **K a f f e e p a u s e**
- 16:00 **„Make or Buy & Scale or Die“ – Zwischen Förderung und Fachkräftemangel**
Dr. Maximilian Schenk, BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Berlin
- 16:30 **Diskussion: Wachstumschancen im Konvergenzbereich Gaming, Media und IoT**
Moderation: NN
- 17:15 **Abschluss**
Prof. Dr. Helmut Krcmar, TU München und MÜNCHNER KREIS
- 17:30 **Get-Together im Foyer**