

PRESSEINFORMATION

18.02.2016

Programm der Serious Games Conference 2016 steht fest

- Leitthema der Serious Games Conference 2016:
„Virtual and other Realities“
- 12 internationale Experten beleuchten in 9 Vorträgen und Paneldiskussionen insbesondere den Einfluss von Virtual-Reality-Technologien
- „Serious Games Network“ findet erstmals bereits am Vorabend statt

Das Programm der diesjährigen Serious Games Conference steht fest: Unter dem Leitthema „Virtual and other Realities“ diskutieren internationale Experten unter anderem über das Trendthema „Virtual Reality“ und zeigen, welche Möglichkeiten die innovativen 3D-Brillen für den Bildungsbereich bieten. Insgesamt 12 internationale Referenten werden in 9 verschiedenen Slots die gesamte Vielfalt der APITs in ihren Vorträgen und Podiumsdiskussionen aufgreifen. Die internationale Konferenz findet am 17. März im Rahmen der CeBIT statt und behandelt alle Themen aus dem Bereich Applied Interactive Technologies (APITs).

Unter APITs werden Serious Games genauso wie Gamification-Ansätze und weitere interaktive Technologien der Videospiele-Branche zusammengefasst, die der spielerischen Vermittlung von Wissen und Informationen dienen. Die Vorträgen und Paneldiskussionen zeigen zudem das wirtschaftliche Potenzial von APITs und dem von Einsatz von Gamification auf.

„Das Leitthema der diesjährigen Serious Games Conference könnte spannender nicht sein: Virtual Reality scheint bei Videospiele, Film und Fernsehen sowie Nachrichtenmedien eine völlig neue Immersion zu ermöglichen. Anhand der vielen internationalen Experten wollen wir auf der Konferenz einen Ein- und

Ausblick geben, wie Virtual Reality und andere Technologien die Immersion im Bereich APITs steigern können und welche Möglichkeiten hierdurch entstehen“, erklärt Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware den Themenschwerpunkt der diesjährigen Konferenz.

Serious Games Network lädt zum Netzwerken ein

Bereits am Vorabend der Serious Games Conference findet das Serious Games Network statt, bei dem Vertreter der Wirtschaft und Wissenschaft mit den Entwicklern der Branche in den intensiven Austausch treten können.

Die Networking-Veranstaltung wird durch Pascal Tonecker (COO und Executive Producer von Pixomondo) eröffnet, der mit seiner Dinnerspeech einen spannenden Einblick in die Arbeit des vielfach ausgezeichneten internationalen Unternehmens und einen Ausblick auf die Themen der Serious Games Conference geben wird.

Thomas Schäffer, Geschäftsführer nordmedia Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH freut sich auf das Netzwerktreffen, das die Konferenz optimal ergänzt: „Die Serious Games Conference war schon bei Ihrer Gründung eine richtungweisende Marke. Von Anfang an stand dabei neben dem Branchenaustausch über die aktuellsten Entwicklungen der Netzwerkgedanke im Vordergrund. Unter dem Dach der Serious Games Network wird dieser Austausch zwischen Gamesbranche, Wissenschaft und Industrie konsequent weiter forciert.“

Die Teilnahme am Serious Games Network findet auf Einladung statt. Es gibt jedoch für Interessierte die Möglichkeit, sich für die wenigen Restplätze anzumelden. Das Netzwerkdinner findet in der Lounge der Funky Kitchen statt.

Die Anmeldung zur Serious Games Conference sowie dem Serious Games Network finden Sie hier: www.nordmedia.de/seriousgames

Das ausführliche Programm hier: www.nordmedia.de/sgcprogramm

Die Serious Games Conference 2016 findet am 17. März 2016 auf der CeBIT, ab 10:00 Uhr in der Halle 6, Stand C56 im Bereich „future talk“ statt. Die Teilnahme ist kostenlos und beinhaltet eine CeBIT-Eintrittskarte. Das aktuelle Programm der Konferenz, weitere Informationen sowie Anmeldung sind zu finden unter www.seriousgamesconference.de.

Die Serious Games Conference führt die nordmedia - Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH im Auftrag des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr durch. Neben den langjährigen Partnern, dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und der



Deutschen Messe AG, wird die Konferenz vom Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. GAME unterstützt.

Informationen zur nordmedia

fördern – vernetzen – entwickeln! Diese Begriffe bilden in Kurzform den Kern der Aktivitäten der nordmedia. Seit 2001 gestaltet nordmedia als zentrale Medien-Fördereinrichtung für Niedersachsen und Bremen den Ausbau und die Entwicklung der Medienbranche in den beiden nord-deutschen Bundesländern.

Informationen zum BIU

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospiegelindustrie. Seine 25 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Veranstalter der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.

