

APITsLab ANWENDER KONFERENZ

16.10.2019 | Hannover



MODERATION
Jan Sedelies | Redakteur Hannoversche Allgemeine Zeitung und Amelie Künzler | Geschäftsführerin Urban Invention

13:00 **EINLASS**

13:30 **BEGRÜSSUNG**

14:00 **KEYNOTE**
„Wie Digital Realities die Transformation der Produktion von Volkswagen unterstützen“
Malte Hedemann | Team Lead Digital Realities in der Digitalen Fabrik | Volkswagen Gruppe

14:30 **AUSSTELLER PITCHES**

14:55 Pause

15:15 **PRAXIS DIALOG**
„Vision eines virtuellen Trainingscenters in Emden für die Offshore-Industrie“
Stefan Neeland | Zentrumsleiter | Emder GründerInnenzentrum GmbH und Dr. Dirk Niemöller | Business Manager VR | SALT AND PEPPER Software Solutions

„Die Echemer Kuhbrille und ihr Einsatz in der überbetrieblichen Ausbildung“
Benito Weise | Koordinator Überbetriebliche Ausbildung | Landwirtschaftliches Bildungszentrum Echem und Anna Weisenberger | Consultant/Coach APITs Lab | nordmedia

„Mobile AR als Differenzierungsmerkmal im Handwerk“
Mike Müller | Geschäftsführer | MM-Tischlerei und Jens Thiemann | Geschäftsführer | VRTX Labs

16:15 Pause

16:30 **FORSCHUNG**
„ViTAWiN – Notfallversorgung spielend trainieren mit Mixed Reality“ | Prof. Dr. Jonas Schild | Hochschule Hannover

„Landschaftsbauvorhaben planen und visualisieren mit Augmented Reality“ | Prof. Dr.-Ing. Philipp Lensing | Hochschule Osnabrück

„Plan A – Das Business Game zur Arbeitswelt der Zukunft“ | Dr.-Ing. Gerrit Posselt | TU Braunschweig

17:30 **PANEL QUIZ**

18:00 **NETWORKING & AUSSTELLUNG**

20:00 **ENDE**



Malte Hedemann

Team Lead Digital Realities
in der Digitalen Fabrik |
Volkswagen Gruppe

„Wie Digital Realities die Transformation der Produktion von Volkswagen unterstützen“

Volkswagen treibt die Digitalisierung des Unternehmens mit Hochdruck voran: Sie setzen dabei auf Virtual Reality Lösungen für die interaktive Zusammenarbeit. Im Programm „Roadmap Digitale Transformation“ wird VR zukünftig für die Prozessgestaltung und in der Qualifizierung der Produktion eingesetzt. Erleben sie welche Vision Volkswagen zur Unterstützung des Produktlebenszyklus mit VR entwickelt hat.



Rhetoriktrainer VR
Christoph Pott

Wir sind ein junges Start-Up, das in den letzten 12 Monaten mithilfe des EXIST-Gründerstipendiums des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie eine neuartige VR-Software zum Kommunikationstraining entwickelt hat. Wir haben uns auf die Erstellung und Bearbeitung menschlicher Animationen und Emotionen innerhalb von virtuellen Umgebungen spezialisiert.

Rhetoriktrainer VR ist ein System für Trainings im Bereich Kommunikation/Public Speaking. Es ermöglicht die Darstellung von virtuellen Räumlichkeiten samt Publikum. Das System ist auf das Trainer-Trainee Prinzip ausgelegt. Der Trainer kann über eine gesonderte Oberfläche das Publikum steuern, die Gemütslage der Personen beeinflussen und über sie mit dem Trainee kommunizieren.





Vollkorn Games
Henning Neu

VOLLKORN GAMES – IT'S IN THE GRAIN!
Wir sind ein frischgebackenes Entwicklerteam aus Hannover mit keinem geringeren Wunsch, als die reichhaltigsten Produkte zu fertigen. Unsere Spiele werden nur mit den besten Programmierzutaten zubereitet.
Die handverlesenen 2D-Grafiken sorgen für eine frische Erfahrung. Mit viel Liebe zum Detail holen wir aus jedem Körnchen den maximalen Spielspaß heraus.

Wir zeigen Popularity, ein Social Media Simulator mit starkem Fokus auf Geschichten aus der Welt der modernen Medien, Privatsphäre, Sicherheit und dem Einfluss sozialer Netzwerke auf die Menschheit. Der Spieler übernimmt in diesem Spiel die Rolle des CEO einer Social Media Plattform und muss das Netzwerk mit seinen Entscheidungen lenken.



BitPioneers GmbH
Fabian Wolff

Die BitPioneers sind ein junges und dynamisches IT Unternehmen direkt im Herzen von Hannover. Die digitale Welt ist unser Zuhause. Wir setzen auf aktuellste Technologien und sind immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen.

Wir präsentieren ein edukatives Lernspiel, das im Messeeinsatz die Wirkungsweise eines Krebsmedikaments spielerisch erlebbar gemacht hat. Zudem zeigen wir AR-Anwendungen mit dem Fokus auf browser-basierten Lösungen, die ohne App-Download funktionieren.



Quantumfrog

Quantumfrog
Hendrik Rump

Wir sind Spielkinder, denn unsere Wurzeln liegen in der Entwicklung von digitalen Spielen. Als Experte für App- und Web-Projekte schaffen wir mit Hilfe von Gamification neue Erlebnisse. Egal ob Serious Game, App- oder Web, wir begleiten unsere Kunden von der Konzeptionierung bis zur Fertigstellung. Mit neuester Technik, wie Augmented- und Virtual Reality, machen wir Ideen anfass- und erlebbar.

Die Augmented Reality Trainings App ist eine Lösung zur interaktiven Darstellung von Lerninhalten und Abwicklung interner Zertifizierungsprozesse und Fortbildungsmaßnahmen für Android und iOS. Benutzer können dabei nach Kundenwunsch gestaltete und ausgedruckte AR-Marker scannen und damit verknüpfte AR-Inhalte, wie z.B. Texte (Bullet Points), Videos oder 3D-Objekte freischalten und anzeigen lassen.



Stefan Neeland

Zentrumsleiter |
Emder GründerInnenzentrum GmbH

Dr. Dirk Niemöller

Business Manager VR |
SALT AND PEPPER Software Solutions

„Vision eines virtuellen Trainingscenters in Emden für die Offshore-Industrie“

In Kooperation mit der Zukunft Emden und der Digitalagentur Niedersachsen veranstaltete das APITs Lab einen Kickoff-Workshop zur Errichtung eines VR-Trainingscenters für die Energie-Branche. Dazu trafen sich interessierte Unternehmen, die örtliche Wirtschaftsförderung und Hochschule sowie der niedersächsische Staatssekretär für Digitalisierung Stefan Muhle um an einem gemeinsamen Workshop teilzunehmen. Mit dem Kurztraining von Salt and Pepper, kann bereits die Möglichkeit von Virtual Reality in der Aus- und Weiterbildung am Beispiel von Windkraftanlagen erprobt werden.



Benito Weise

Koordinator Überbetriebliche Ausbildung | Landwirtschaftliches Bildungszentrum Echem

Anna Weisenberger

Consultant/Coach APITs Lab | nordmedia

„Die Echemer Kuhbrille und ihr Einsatz in der überbetrieblichen Ausbildung“

Das LBZ Echem hat in Kooperation mit Fachfirmen eine ganz besondere Augmented-Reality-Brille entwickelt. Mit diesem Werkzeug verschaffen sich Nutzer einen eigenen Eindruck von der Wahrnehmung des Rindes und können somit konkrete Rückschlüsse auf Verbesserungen in der Haltung und im Umgang mit den Tieren ziehen. Der Tierhalter sieht die Umgebung mit den Augen einer Kuh. Mittlerweile ist das System einsatzbereit und verschafft den Azubis aufschlussreiche Einblicke in die Wahrnehmung von Rindern.



Mike Müller

Geschäftsführer | MM-Tischlerei

Jens Thiemann

Geschäftsführer | VRTX Labs

„Mobile AR als Differenzierungsmerkmal im Handwerk“

Mit Hilfe von Augmented Reality auf dem Smartphone kann man heute bereits Objekte in seine eigenen vier Wände holen und prüfen, ob das entsprechende Möbelstück den eigenen Vorstellungen entspricht. Insbesondere für kleine Handwerksbetriebe, die sich auf individuelle und hochwertige Möbelstücke konzentrieren kann der Einsatz dieser Technik ein Differenzierungsmerkmal sein, welches vom Kunden sehr positiv wahrgenommen wird. Zusammen mit der Tischlerei Müller aus Stade entwickelte VRTX Labs genau solch einen sehr schlanken Ablauf, um den Kunden der Tischlerei Müller bestmöglich einen Eindruck von Ihrem Möbelstück zu geben – noch bevor die erste Maschine in der Produktion angelaufen ist.



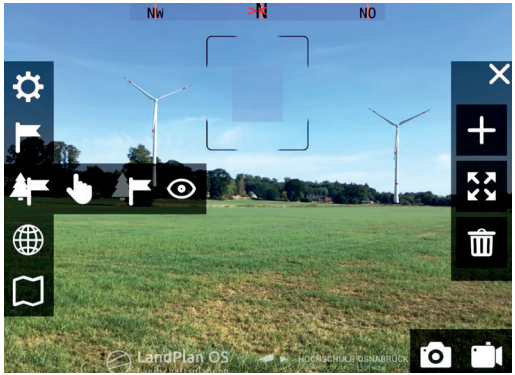


Prof. Dr. Jonas Schild
Hochschule Hannover

„ViTAWiN – Notfallversorgung spielend trainieren mit Mixed Reality“

Im Forschungsprojekt ViTAWiN arbeitet die Hochschule Hannover im Verbund mit der Notfallrettung und Notfallpflegekräften sowie dem Fraunhofer Institut und der Tricat GmbH an neuen Trainingswerkzeugen. Haptische Simulationspuppen sollen verbunden mit aktuellen Technologien der Augmented Virtuality die interprofessionelle Zusammenarbeit entlang der Versorgungskette voranbringen.





Prof. Dr.-Ing. Philipp Lensing
Hochschule Osnabrück

„Landschaftsbauvorhaben planen und visualisieren mit Augmented Reality“

Das Kooperations-Forschungsprojekt zwischen der Hochschule Osnabrück und der LandPlan OS GmbH widmet sich der Visualisierung von Planungsvorhaben in der freien Landschaft mithilfe von Mixed Reality. Durch die mobile Anwendung unter Einbezug von GPS Daten können sich betroffene Bürger mit einfachen technischen Mitteln frühzeitig einen Eindruck zu geplanten Bauvorhaben machen.





Dr.-Ing. Gerrit Posselt
TU Braunschweig

„Plan A – Das Business Game zur Arbeitswelt der Zukunft“

Zukunftsthemen wie Digitalisierung und nachhaltige Entwicklung erfordern systemisches Denken und sind mit klassischen Weiterbildungsformaten schwer zu adressieren. Plan A – ist eine Unternehmenssimulation die es bis zu 60 Teilnehmenden ermöglicht, sich der Herausforderung zu stellen, gemeinsam ein fiktives Unternehmen zukunftsfähig zu machen. Das Format verbindet eine virtuelle Simulation mit haptischen Spielelementen in einem partizipativen Konzept.



nordmedia –
Film- und Mediengesellschaft
Niedersachsen/Bremen mbH
Expo Plaza 1
30539 Hannover

Tim Mittelstaedt
Senior Consultant APITs Lab
Tel. +49 (0)511/123 456-30
Mobil +49 (0)172/3148246
t.mittelstaedt@nordmedia.de

Anna Weisenberger
Consultant/Coach APITs Lab
Tel. +49 (0)511/123 456-28
Mobil +49 (0)151/12124198
a.weisenberger@nordmedia.de

www.apitslab.de
@APITsLab

Niedersächsisches Ministerium für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung

Digitalagentur Niedersachsen

game Verband der deutschen Games-Branche

Medienpartner

GAMESMARKT

t:n digital pioneers