

PRESSEMITTEILUNG

21. Oktober 2019

APITs Lab Anwenderkonferenz **Zwei Jahre Niedersachsen spielend digitalisieren**

Was tut sich in der Welt der Applied Interactive Technologies? Die APITs Lab Anwenderkonferenz brachte mit spannenden Impulsen aus der Wissenschaft, Praxis Dialogen, Pitches und Ausstellungen Mittelstand und Gamesbranche noch näher zusammen.

Am 16. Oktober 2019 wurde die Königliche Reithalle Cavallo in Hannover zum digitalen Schauplatz der niedersächsischen APITs-Akteure. Mit der ersten APITs Lab Anwenderkonferenz präsentierte nordmedia in Kooperation mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. Ergebnisse aus zwei Jahren Netzwerk- und Vermittlungsarbeit in den Bereichen Serious Games, Gamification, Virtual- und Augmented Reality. Digitale Themen fanden hier die ideale Plattform zum Ausprobieren, Austauschen, Informieren und Vernetzen. Von Offshore Industrie bis Landwirtschaft – APITs sind in diversen Branchen, unabhängig von der Unternehmensgröße, eine Bereicherung.

Dr. Bernd Althusmann, der niedersächsische Minister für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung, gratulierte dem Team: „Zwei Jahre APITs Lab! Das heißt zwei Jahre spannende Projekte rund um die Welt der Virtual Reality, Augmented Reality und der Serious Games, die vom APITs Lab in den Mittelstand gebracht, mit der Gamesbranche vernetzt und von der ersten Idee bis zum Prototypen begleitet wurden. Die APITs, die aus der Computer- und Videospieleindustrie kommen, leisten einen wesentlichen Beitrag zur Digitalisierung und diese Initiative des Landes bringt sie in die mittelständischen Unternehmen in Niedersachsen“.

Thomas Schäffer, Geschäftsführer der nordmedia, hebt die Chancen für den Mittelstand hervor: „Die Anwenderkonferenz präsentierte wichtige Ergebnisse von Serious Games und Gamification-Anwendungen in Wirtschaft und Wissenschaft aus Niedersachsen. Anschaulich verdeutlicht wurden die immensen

Chancen, die sich in der gezielten Nutzung dieser Technologien auch für KMU oder Handwerk bieten“.

Als Initiative des Landes und Schnittstelle zwischen Games und Mittelstand konnte das APITs Lab bereits viele unterschiedliche Akteure erfolgreich begleiten und zusammenbringen: „Mit unseren Vorträgen, Workshops und Beratungsgesprächen sind wir landesweit unterwegs. APITs-Themen erreichen mittlerweile kleine mittelständische Unternehmen aber auch große Player“, so Tim Mittelstaedt, Senior Consultant beim APITs Lab. Coach und Consultant Anna Weisenberger freut sich über das stetig wachsende Interesse: „Wir konnten nach anfänglichen Zögerlichkeiten beobachten, dass sich die Wirtschaft und auch die Politik immer mehr diesen digitalen Themen öffnet“.

Amelie Künzler (Urban Invention) und Jan Sedelies (Hannoversche Allgemeine Zeitung) führten durch das interaktive Programm, welches neben Praxis-Dialogen und Aussteller-Pitches informative Insights aus der Wissenschaft bereithielt. Malte Hedemann, Team Lead Digital Realities der Volkswagen Gruppe, verdeutlichte den Einzug von VR-Lösungen im Bereich E-Mobilität in Form von virtuellen Trainings und in der Produktionsplanung.

Praxisnahe Gespräche mit Dipl.-Ing. agr. Bernd Bureck (Zukunft Emden GmbH), Benito Weise (Landwirtschaftliches Bildungszentrum Echem) und Jens Thiemann (VRTX Labs) zeigten, wie APITs erfolgreich in der Offshore-Industrie, der Landwirtschaft und im Handwerk eingesetzt werden. Die Echemer Kuhbrille wird beispielsweise in der Ausbildung und Forschung zur Sensibilisierung im Umgang mit den Tieren angewendet und lässt den Nutzer mithilfe von VR in die Wahrnehmungswelt der Rinder eintauchen. Die AR-Anwendung von VRTX Labs erlaubt eine interaktive Echtzeit-Visualisierung virtueller Möbel der Tischlerei Mike Müller im eigenen Zuhause.

APITs sind auch im Forschungskontext von großem Interesse: Prof. Dr. Jonas Schild von der Hochschule Hannover sprach über virtuelle Notfallversorgungstrainings (ViTAWiN), Prof. Dr.-Ing. Philipp Lensing von der Hochschule Osnabrück präsentierte die Vorteile der Visualisierung von Landschaftsbauvorhaben und Dr.-Ing. Gerrit Posselt von der TU Braunschweig zeigte, wie aus Planspielen moderne und innovative Business Games werden (Plan A).

Die Aussteller Rhetorik Trainer VR, Vollkorn Games, BitPioneers GmbH, Quantumfrog luden nach ihren Projektpräsentation zum Ausprobieren der virtuellen Anwendungen ein.

Das APITs Lab hat sich zum Ziel gesetzt, weiterhin die Vielfalt der virtuell-digitalen Möglichkeiten nach außen zu tragen, verschiedenste Player zusammen zu bringen und das Wachstum der Branche zu stärken. Besonders wichtig sei dabei der Mut, mit Spieltechnologien an branchenfremde Unternehmen heranzutreten. APITs bieten Handlungsspielraum für Innovation und Digitalisierung.



Weitere Infos: www.apitslab.de

Zum APITs Lab:

Das APITs Lab unterstützt als Projekt der nordmedia, im Auftrag des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung und in Kooperation mit der Digitalagentur Niedersachsen, den niedersächsischen Mittelstand bei der Digitalisierung. Das APITs Lab ist ein kostenloses und neutrales Beratungsangebot für Unternehmen in Niedersachsen über Nutzung und Anwendung interaktiver Technologien bis hin zur Projektentwicklung. Alle Informationen gibt es auf www.apitslab.de.

Zu 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 norddeutschen Bundesländern. Im Geschäftsbereich Film- und Medienförderung wird die Vergabe der Fördermittel nach kulturwirtschaftlichen Kriterien strukturiert, organisiert und begleitet. Im Bereich der Medien und Medienentwicklung initiiert und betreibt nordmedia Netzwerke für die Branchenakteure und organisiert in Kooperation mit Partnern regionale und überregionale Veranstaltungen im Besonderen zu technologisch getriebenen innovativen Entwicklungsfeldern.

